BRASIL DRAGÃO

Suplemento para o jogo 3D&T

Reinado

Considerações

Este livro foi escaneado por um grupo de jogadores que desperdiçou seu tempo livre (edição) e, ainda, seu dinheiro (os livros precisam ser retirados de sua brochura para um escaneamente decente, destruindo-os no processo) para trazê-lo até você, com o único intuito de aumentar o conteúdo on-line disponível sobre RPGs que não da Devir.

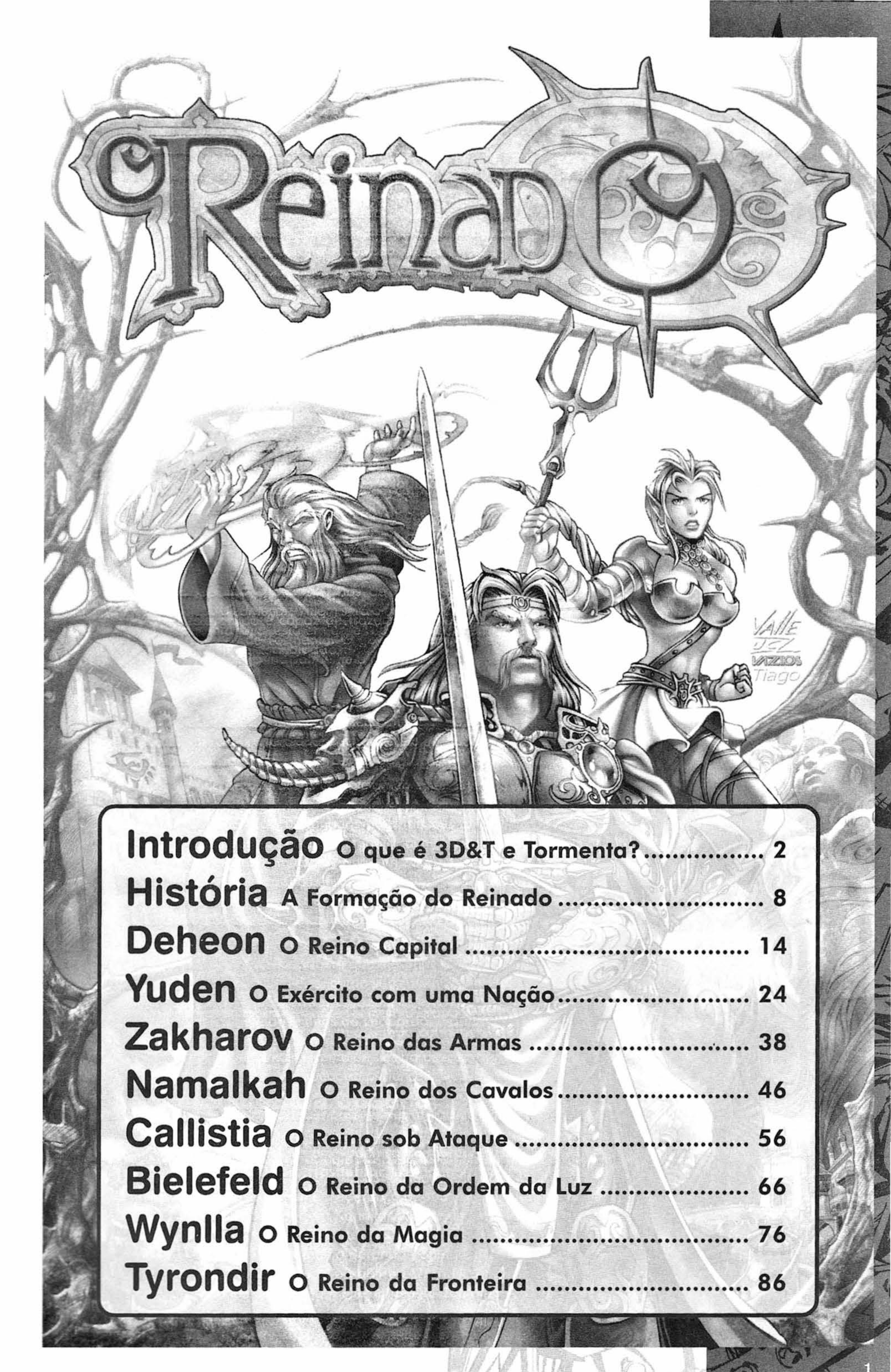
Não visamos obter lucro com este, então assim também o faça. Tampouco acreditamos que o ato de escanear livros prejudique suas vendas; sou prova disso.

O novo manual 3D&T foi disponibilizado on-line em formato PDF pela própria editora, qual eu baixei e, quando o livro foi lançado, também o comprei. Por quê? Porque era um ótimo livro. Simples assim. O jogador tem o direito de escolher o que comprar ou não, ainda mais em tempos nos quais algumas das editoras brasileiras produzem cada vez mais livros de baixa qualidade, tanto em conteúdo como no material que constrói o livro; chegando, inclusive, ao cúmulo de as páginas de certos livros se descolarem tão logo se chega em casa.

Como em todo hobby, os jogadores têm plena consciência de que há gastos, mas é um insulto a nossa inteligência as editoras crerem que compraremos qualquer coisa lançada a esmo.

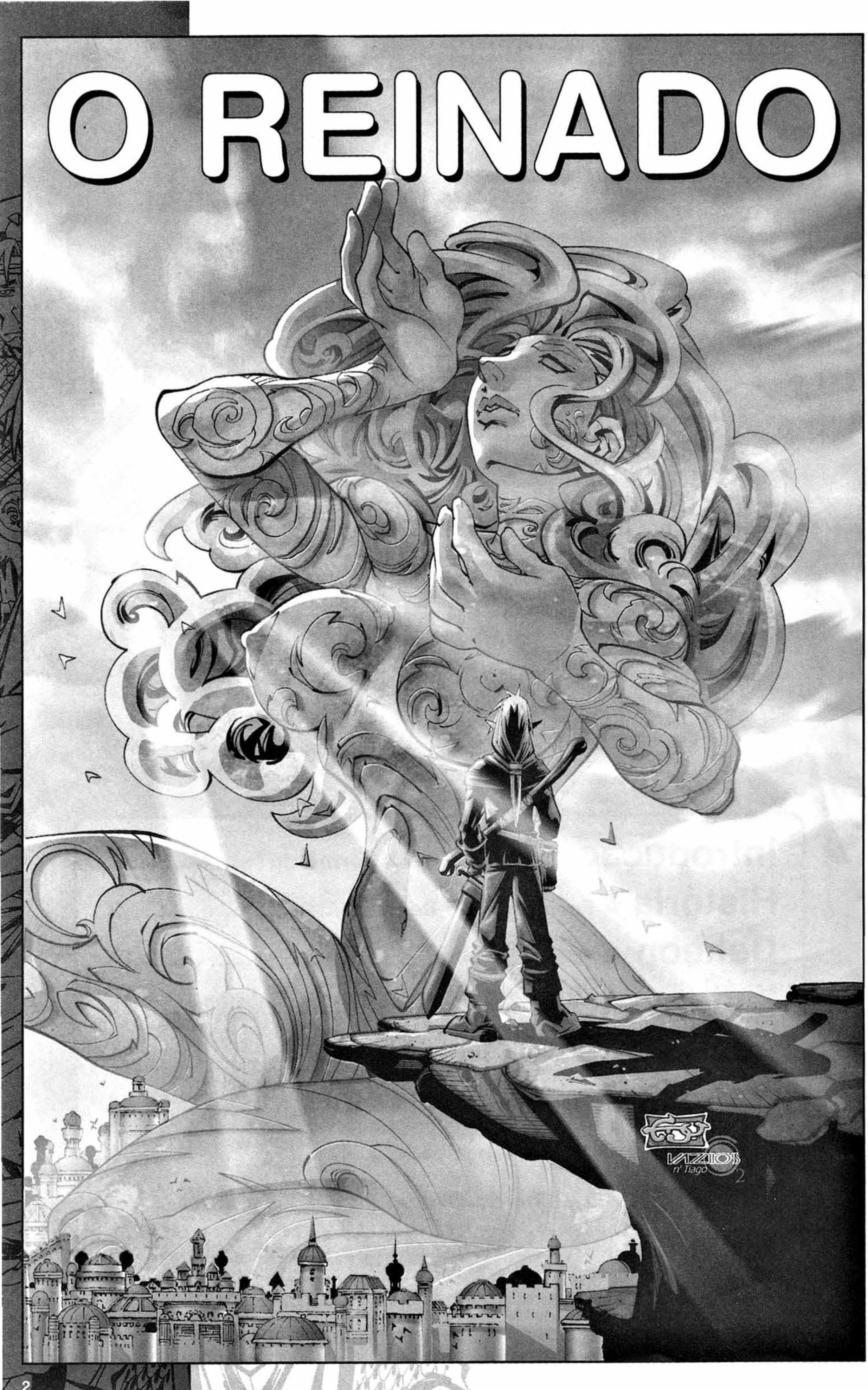
Sobre este livro, como consideração final, vos digo:
Este vale a pena ser comprado. Se assim também o achar, faça-o.

Boa leitura.



Introdução O que é 3D&T e Tormenta? 2
História A Formação do Reinado 8
Deheon O Reino Capital 14
Yuden O Exército com uma Nação 24
Zakharov O Reino das Armas 38
Namalkah O Reino dos Cavalos 46
Callistia O Reino sob Ataque 56
Bielefeld O Reino da Ordem da Luz 66
Wynlla O Reino da Magia 76
Tyrondir O Reino da Fronteira 86

O REINADO



O que é TORMENTA?

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Arton é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade Média européia. A diferença é que, em Arton, temos magia — e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização.

Arton é uma terra de magos e criaturas mágicas. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas mágicas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, paladinos, druidas e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros.

O mundo de Arton foi detalhadamente descrito em várias edições do livro **Tormenta**, entre outros suplementos. Este também é o mundo onde acontecem as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork na revista em quadrinhos HOLY AVENGER. É ainda o mundo nativo de Vitória, a meio-elfa semideusa da mini-série VICTORY.

Este livro é voltado para o mundo de Arton. Ele apresenta sua região mais importante — o Reinado — para uso como cenário de campanha. Este livro não pode ser usado em conjunto com outros cenários, exceto como fonte de idéias.

O que é 3D&T?

3D&T significa **Defensores de Tóquio 3ª Edição**. Apesar do nome, este não é um jogo que envolve apenas aventuras em defesa de Tóquio: é um jogo com heróis e vilões poderosos, capazes de feitos extraordinários. Enquanto outros jogos de RPG podem privilegiar o drama, intriga, realismo ou precisão histórica, em **3D&T** isso não é tão importante. Suas regras não foram feitas para parecer realistas. Foram feitas para oferecer facilidade, agilidade e ação.

3D&T tem regras muito mais simples que a maioria dos outros jogos de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. As estatísticas de jogo são poucas. Não há longas tabelas ou diagramas. Os testes são simples. As rolagens de dados são claras. E o sistema aceita aventuras em qualquer gênero, da ficção espacial aos torneios de rua — desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado nas aventuras dos videogames, mangá e anime. Aqui, exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer herói iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar pássaros flamejantes pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, possuir um monstro de bolso como mascote ou conhecer todos os idiomas do mundo.

O **Manual 3D&T** é o livro básico para jogar este RPG. Você não precisa dele para aproveitar **O Reinado**, pois este livro pode ser utilizado em conjunto com qualquer outro jogo. No entanto, você precisa conhecer as regras de pelo menos um RPG para jogar aventuras com **O Reinado**.

O que é O Reinado?

Em suas várias versões, o livro básico de **Tormenta** apresentou um panorama geral do mundo de Arton. Ele descreve algumas poucas cidades importantes — Valkaria, Triunphus, Vectora, Malpetrim e As Colinas dos Bons Halflings. Embora estes lugares sejam suficientes para sediar muitas aventuras, eles representam apenas uma minúscula parte do mundo conhecido.

O Reinado vem para corrigir esse problema. Apresentada em três volumes, esta obra vai descrever a vastidão de reinos e cidades que formam o maior centro populacional humano em Arton. Cada um de seus reinos tem um capítulo próprio, permitindo ao Mestre conduzir aventuras em uma única nação ou campanhas que envolvam longas jornadas através dos reinos.

Embora seja dedicado a apenas uma parte de Arton, **O Reinado** trata de sua parte mais importante. Dentro desta vasta área civilizada ainda existem terras inexploradas, masmorras esquecidas, perigos ocultos, covis de monstros, e vilões a ser combatidos. Mesmo para aqueles que ainda não conhecem o mundo de **Tormenta**, o Reinado de Arton pode ser usado como um cenário de campanha completo, sem a necessidade de outros livros. Acredite, existe aqui aventura suficiente para toda uma vida!

Sem Regras

Os suplementos da linha **Tormenta** publicados pela Trama Editorial são voltados principalmente para **3D&T**. No entanto, **O Reinado** segue uma fórmula diferente: ele não usa regras, de forma que pode ser usado em conjunto com qualquer outro jogo de RPG.

O Reinado é quase puramente descritivo. Em alguns pontos você vai encontrar referências a rolagens de dados, Pontos de Vida e coisas assim, mas tudo isso pode ser aplicado à maioria dos jogos sem mudanças ou adaptações. Desta forma, um Mestre pode usar o Reinado de Arton como cenário de campanha não apenas em **3D&T**, mas em qualquer outro jogo que preferir.

Muitos novos personagens são mencionados, mas não há fichas ou estatísticas de jogo para eles. Esses números serão eventualmente apresentados em outros livros, ou em matérias na revista TORMENTA. No entanto, a partir das informações oferecidas sobre cada personagem, um Mestre pode construir sua ficha se assim desejar.

Termos de jogo como classes, kits e similares serão evitados sempre que possível. Cabe a você interpretar as informações e entender o que elas significam dentro das regras do jogo que você usa. Por exemplo: o reino de Lomatubar menciona o Culto Vermelho, um grupo formado por magos que lançam magias sem estudá-las, como habilidades naturais. É óbvio que se trata do kit Feiticeiro de **3D&T**. Para outros jogos, verifique se as regras permitem a existência de magos deste tipo.

O mesmo vale para criaturas. Todos os animais e monstros mencionados em **O Reinado** serão baseados no **Guia de Monstros de Arton** — mas você pode usar outros bestiários de fantasia medieval em seu lugar. Afinal, um dragão será sempre um dragão!

Também evitamos usar nomes de magias específicas, apenas seus efeitos. Por exemplo, em vez de dizer Cura Mágica, Cura Sagrada e similares, vamos preferir simplesmente "magias de cura". Verifique, no sistema de jogo que você usa, quais magias se ajustam à descrição. Quando for absolutamente necessário citar o nome de uma magia, usaremos aquelas que aparecem no **Manual 3D&T.**

Trabalhar desta forma oferece liberdade para que o grupo use o sistema de jogo que preferir, mas também permite muitas interpretações das regras. Em caso de dúvida, a decisão final sempre fica por conta do Mestre. Por exemplo, quando dizemos que "nesta região não funcionam magias fracas", o Mestre decide — baseando-se em seu conhecimento das regras — quais magias são consideradas "fracas" e quais não são.

Mapa geral de Arton, com Arton ao norte e Lamnor ao sul

Os Três Livros

O Reinado de Arton é formado por um total de 28 nações. Elas serão divididas entre os três volumes de **O Reinado** da seguinte forma:

Volume I

Além de explicar a formação do Reinado e seus principais costumes, este primeiro livro reúne os reinos da região central:

Deheon: o reino capital, centro do mundo civilizado, onde repousa a misteriosa deusa petrificada Valkaria.

Yuden: a poderosa e intolerante nação militar rival de Deheon.

Zakharov: o reino das armas, onde todos apreciam e carregam armas (mesmo quando não sabem usá-las).

Namalkah: o reino dos cavaleiros, onde homem e cavalo são quase irmãos.

Callistia: o reino sob ataque de misteriosos monstros aquáticos.

Bielefeld: o reino que sedia a Ordem da Luz, a maior ordem de cavaleiros de Arton.

Wynlla: o reino da magia, com a maior população de magos em Arton.

Tyrondir: o reino ameaçado pela Aliança Negra dos Goblinóides.

Volume II

O segundo livro fala sobre as raças do Reinado, Doherimm e os reinos da região oeste:

Tapista: o reino dos minotauros, uma orgulhosa raça guerreira e escravista com poderosos exércitos e frotas.

Petrynia: um reino repleto de rumores e histórias fantásticas, ideal para aventureiros que procuram missões.

Fortuna: o reino dos mitos, lendas e superstições, onde coisas simples podem trazer boa sorte ou atrair grande desgraça.

Lomatubar: o reino assolado pela Praga Coral, uma terrível doença mágica.

Tollon: o reino dos lenhadores, onde crescem árvores com estranhas propriedades mágicas.

Ahlen: o reino da intriga, ladrões e espiões, onde a farsa e o jogo são mais importantes que a espada ou a magia.

Collen: o reino cujos habitantes têm olhos de cores diferentes, e com estranhos poderes.

Hershey: o pequeno e rico reino do gorad, a guloseima que atrai cobiça sobre seus fabricantes.

Montanhas Uivantes: o reino gelado habitado por bárbaros esquimós, e governado pela Rainha dos Dragões Brancos.

Doherimm: o gigantesco reino subterrâneo secreto do povo anão, que se extende sob grande parte do Reinado.

Volume III

O terceiro e último livro reúne os reinos da região leste:

Sckharshantallas: o árido reino governado pelo Rei dos Dragões Vermelhos.

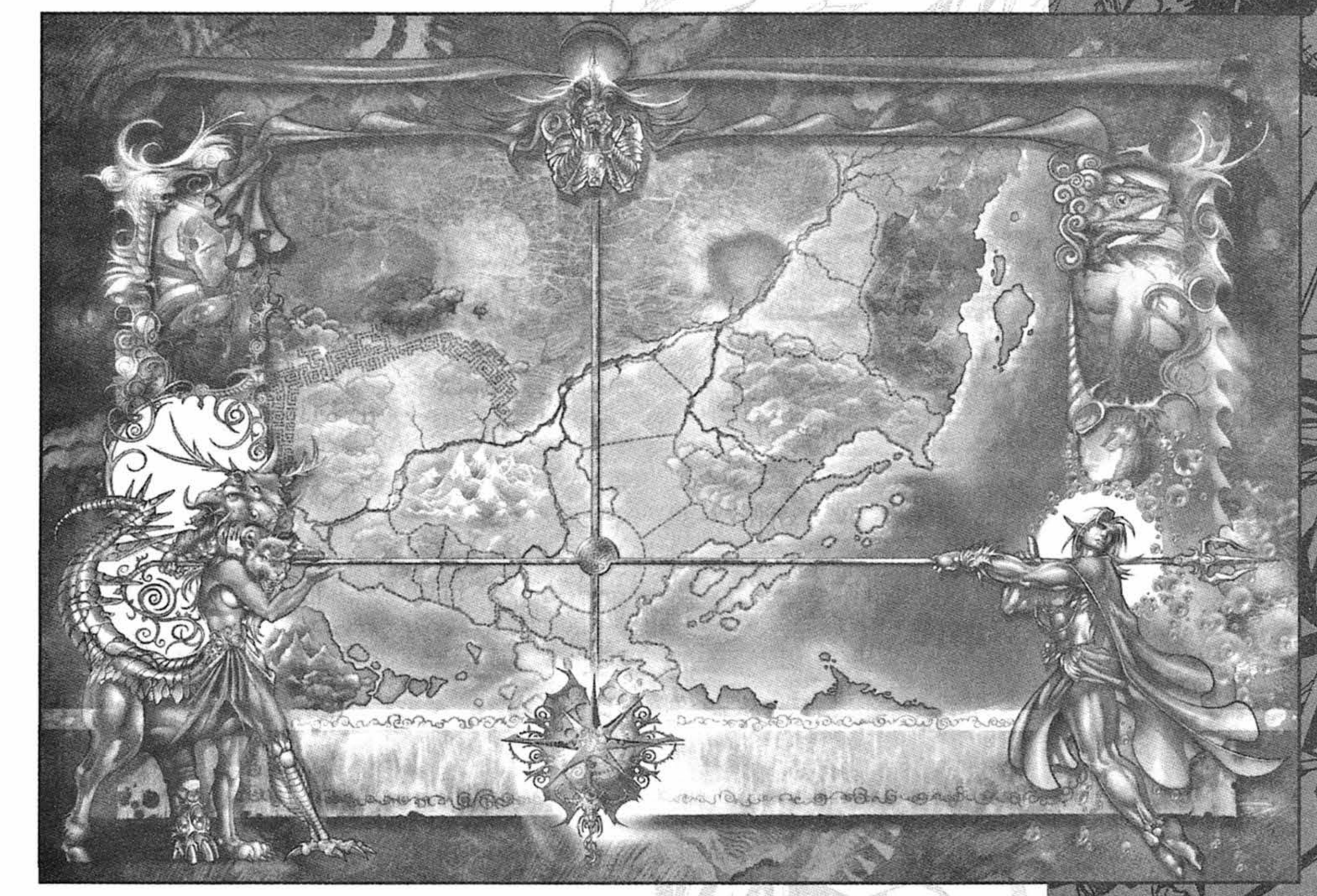
Trebuck: um reino aterrorizado pelo surgimento de uma área de Tormenta.

Pondsmânia: o mágico e inexplicável reino das fadas.

Sambúrdia: o imenso reino florestal e agrícola, com suas extensas áreas selvagens.

União Púrpura: o caótico conglomerado de reinos menores, onde as leis são confusas e ineficientes.

Mapa geral do Reinado



Nova Ghondriann: um reino que atrai refugiados, mas com uma população estranhamente decrescente...

Sallistik: o reino sem deuses e sem clérigos, onde a ciência médica é mais poderosa.

Portsmouth: o reino da magia proibida, onde magos são caçados pelas autoridades.

Hongari: o reino dos halflings, povo de pequeninos e pacíficos fabricantes de fumo.

Khubar: o reino-arquipélago, com seu povo simples e perito em sobrevivência no mar.

Cada Reino

Cada capítulo de **O Reinado** é dedicado a uma de suas nações. Eles começam oferecendo um panorama geral do reino, revelando suas características mais marcantes. Logo após temos os seguintes tópicos:

História

Este tópico explica a origem e evolução do reino desde sua fundação, explicando eventos passados que levaram à sua condição atual. Personagens que tenham sido importantes para a formação do reino também são mencionados.

Clima e Terreno

Aqui diz como é o clima local em condições normais, em geral durante a primavera ou outono, a menos que o texto diga o contrário. O clima costuma ser classificado como muito frio, frio, temperado, normal (ou subtropical), tropical, quente e muito quente. Variações de um ou dois passos na temperatura são possíveis, especialmente durante o verão e inverno (por exemplo, um reino de clima temperado pode ficar muito frio ou frio no inverno, e normal ou tropical no verão). Por sua grande extensão, um mesmo reino pode ter clima diferente em regiões diferentes; reinos que fazem fronteira com as Montanhas Uivantes serão sempre mais frios naquela direção.

Os tipos de terreno também são explicados. Os mais comuns no Reinado são: pradarias (planícies, campos, savanas...), florestas temperadas, florestas tropicais, montanhas, rios e lagos (incluindo pântanos) e litoral. Exceções óbvias são o terreno gelado nas Uivantes e árido/vulcânico em Sckharshantallas. Também vale lembrar que quase todos os reinos têm grande extensão, podendo abrigar pequenas áreas com tipos de terreno incomuns.

Fronteiras

Aqui se explica como são marcadas as fronteiras do reino, e quais são os reinos vizinhos. Em geral as fronteiras são delimitadas por rios, montanhas e outros acidentes geográficos — mas há exceções, como a fronteira circular de Deheon, a fronteira labiríntica de Tapista e alguns reinos na região nordeste, que têm linhas retas como fronteiras. Nestes casos, em geral os limites de um reino não são muito bem definidos — às vezes será difícil descobrir em qual reino você realmente está.

População

A população de um reino é composta por humanos, semi-humanos (anões, elfos, meio-elfos, meio-orcs, halflings) e humanóides (minotauros, centauros, goblinóides, orcs, fadas...). Criaturas que não estejam nestas categorias, mesmo que sejam inteligentes, não são consideradas parte da população.

Os números que indicam a população são pouco exatos; em sociedades medievais não há formas precisas de contar pessoas. Mesmo a magia, por não ser uma ciência exata, não oferece informações extremamente acuradas nesse sentido. Em média, a população verdadeira de um reino pode ser até 30% maior ou menor que o número indicado.

Na maior parte dos reinos, a população humana será maior. Sempre que uma raça não aparece percentualmente, seus representantes serão muito poucos (menos de 1%) e estarão incluídos em "outros". As raças mais populosas no Reinado são, nesta ordem: humanos, minotauros, halflings, goblins e anões.

Regente

Aqui encontramos o governante do reino, sua origem (caso ela seja conhecida), situação atual e as pessoas mais importantes ligadas a ele.

Cidades de Destaque

Um pouco sobre algumas comunidades importantes do reino, sua localização, governantes, habitantes ilustres, economia e outras curiosidades.

Normalmente, as cidades escolhidas para figurar neste tópico serão a capital, uma cidade de grande porte, uma cidade típica de pequeno ou médio porte (representando muitas outras do mesmo tipo naquele reino) e outras que mereçam algum destaque. Estas últimas podem ser cidades habitadas por raças não-humanas, construídas de forma exótica, sob efeito de alguma magia ou com alguma outra peculiaridade.

Geografia

Fala sobre os aspectos geográficos mais importantes do reino. Sua montanha mais alta, rios de fronteira, maiores florestas, lagos, pântanos, planícies...

Em geral estas regiões são cercadas de lendas sobre masmorras, monstros e tesouros — sendo, portanto, procuradas por aventureiros em busca de ação.

Outros Pontos de Interesse

Este trecho fala de ruínas, templos, cavernas, torres e outros locais que abrigam oportunidades de aventura para caçadores de monstros e tesouros. São antigas estruturas abandonadas, cemitérios assombrados, cidades perdidas, laboratórios de magos loucos, esconderijos de monstros fantásticos, focos de fenômenos sobrenaturais... todo tipo de lugar fantástico, apenas esperando para receber aventureiros corajosos!

Guildas e Organizações

São os grupos e entidades mais importantes em atividade no reino. Alguns são grandes redes, com milhares de membros espalhados em cada vila ou cidade, enquanto outros são pequenos bandos ou seitas. Temos ordens de cavaleiros, guildas criminosas, escolas de magos, cultistas, grupos de heróis ou vilões... todos com seus respectivos líderes, em geral pessoas (ou criaturas!) com razoável poder e/ou influência.

Divindades Principais

Aqui constam os deuses mais cultuados no reino — o que reflete nas crenças da população local. Templos e clérigos da divindade mais popular serão encontrados muito facilmente, enquanto seguidores de deuses pouco conhecidos (ou muito temidos!) serão raros. Note que Khamlyr, o líder do Panteão, está entre os deuses mais cultuados na grande maioria dos reinos.

Este trecho é importante para jogadores que pretendem construir personagens servos dos deuses. Antes de escolher uma divindade, verifique se seus devotos não são raros ou mesmo inexistentes no reino. Nesse caso, você vai precisar de autorização especial do Mestre (e uma boa explicação).

Encontros

Este trecho descreve as criaturas perigosas mais comuns no reino, ou os maiores riscos para viajantes. São aqueles que os aventureiros têm maior chance de enfrentar durante longas jornadas através de áreas selvagens — em geral quando o grupo se desloca de uma cidade para outra.

O Mestre deve levar isso em conta quando planejar encontros aleatórios. Também é possível a incidência de criaturas que não sejam facilmente encontradas no reino — mas isso sempre será um fato raro.

Aventureiros

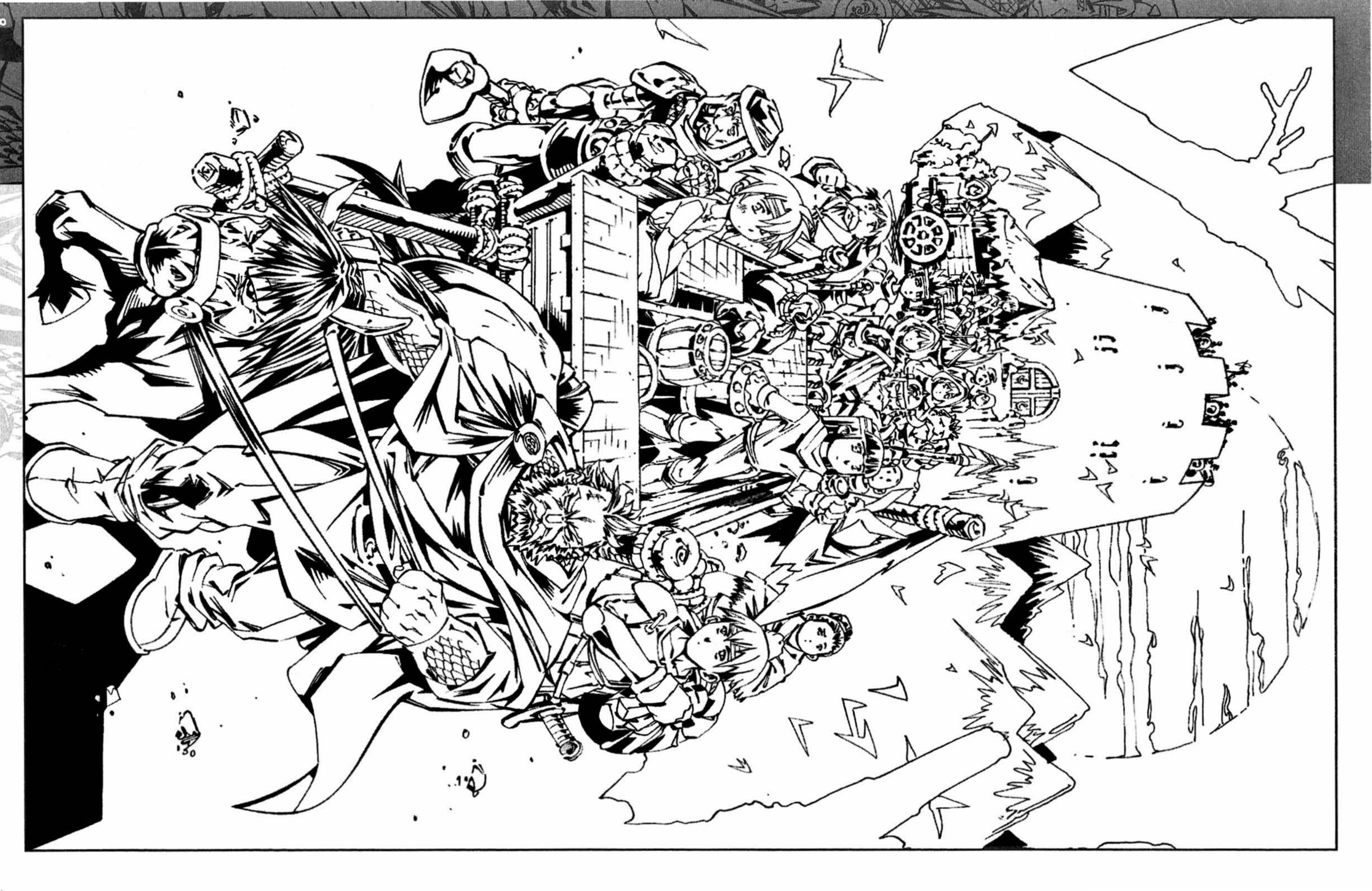
Sendo Arton um mundo com grande população de aventureiros, aqui diz que tipos de heróis são mais comuns no reino. Isso reflete a maior facilidade ou dificuldade em encontrar na região este ou aquele tipo de herói. Por exemplo, será muito fácil achar um ladrão em Ahlen ou um mago em Wynlla. No entanto, encontrar um clérigo em Sallistik ou um mago em Portsmouth será extremamente difícil.

Este trecho é importante para a construção de personagens jogadores nativos. De modo geral, não há restrições: mesmo o reino civilizado de Deheon pode ter bárbaros, e mesmo o território árido das Uivantes pode ter magos. No entanto, caso decida construir um tipo de aventureiro raro ou inexistente no reino, você vai precisar de autorização do Mestre.

Personagens Nativos

Este tópico explica algumas pequenas vantagens e desvantagens especiais que um personagem recebe por ser nativo deste reino. Elas valem para toda a população, mesmo os não aventureiros.

Estas vantagens não custam pontos de qualquer tipo, bastando que você escolha o reino onde nasceu e/ou cresceu (ou seja, passou ali a maior parte de sua juventude). Obviamente, um aventureiro não pode ser nativo de mais de um reino!



HISTÓRIA

A Formação do Reinado

O Reinado. O maior centro populacional humano de Arton. Imenso conglomerado de nações que inclui Deheon, o reino-capital, e todos os reinos vizinhos. Mais de cem milhões de seres humanos — e de outras raças — habitam o Reinado e vizinhanças. Aqui está a principal concentração humana no continente.

Apesar de sua grandeza e prosperidade atuais, o Reinado se formou como herança de um dos capítulos mais tristes da história de Arton.

Em tempos antigos, apenas a porção sul do continente — Lamnor — era habitada. Ali a civilização havia se formado e grandes reinos dominavam a paisagem. Remnor, a porção norte, era uma área desconhecida e temida. Poucas expedições conseguiram ultrapassar o Istmo de Hangpharstyth e adentrar mais que poucos quilômetros dentro do novo território. Aqueles que conseguiram este grande feito encontraram um lugar selvagem, povoado de criaturas perigosas e tribos bárbaras.

Uma das expedições melhor sucedidas na empreitada foi aquela organizada por Khalil de Gordimarr no ano de 750. Era composta de 150 homens; apenas quarenta retornaram com vida. Após entregar seu relato a Protas III, regente de Gordimarr, este passou a temer ataques das criaturas do continente norte. Khalil recebeu então a ordem de supervisionar a construção de uma cidade-fortaleza no Istmo de Hangpharstyth. O forte foi construído e nomeado Khalifor — em homenagem a Khalil, seu primeiro governante.

O possível ataque do norte jamais ocorreu. Novas expedições não voltaram a ser realizadas, pelo temor de que mais vidas pudessem ser perdidas a troco de nada. Com a expansão para o norte detida pelo medo do desconhecido e a exploração marítima dificultada pelo litoral baixo da costa artoniana, reinos maiores começaram a voltar seus olhos para a expansão territorial dentro de Lamnor.

Princesa Fugitiva

Em 937, o Príncipe Renngard — do reino de Mortenstenn — seguiu com uma comitiva e pediu a mão de Yllia, a jovem filha de Corullan VI, Rei de Ghondrian, reino vizinho e rival. Encarando o ato como uma verdadeira afronta, o intolerante Corullan expulsou a comitiva, negando o pedido do príncipe. Mesmo amargurado, Renngard entendia que a vontade dos pais se sobrepunha à dos filhos por direito de sangue e aceitou a decisão do soberano.

Yllia, porém, era menos conformada que seu pretendente. Apaixonada pelo jovem, a princesa, em certa madrugada, vestiu-se em andrajos, juntou seus mais humildes e leais servos, entrou em uma velha carroça e seguiu disfarçada na direção de Mortenstenn.

Na tarde do dia seguinte, ao notar o sumiço da filha única, Corullan convocou cem homens de sua guarda e partiu pela estrada que ligava os dois reinos, deduzindo o plano da jovem.

Não foi preciso procurar muito.

A três quilômetros da divisa estava parada a carroça que havia levado a princesa. Flechas crivavam as laterais do veículo. Dois cavalos e todos os servos jaziam mortos a golpes de espada. Dentro, Yllia repousava adormecida em sono eterno, estrangulada e violada por seus agressores. Tudo indicava que a comitiva havia sido abordada por assaltantes — que, com toda certeza, ignoravam a real natureza de sua ilustre tripulante.

Amargurado pela perda, Corullan VI passou a apontar Renngard e sua paixão juvenil como verdadeiros culpados pelo acontecido. Um emissário foi enviado pelo príncipe ao funeral de Yllia, levando seus sinceros votos de pesar e pretendendo acalmar as relações entre os dois reinos. O

corpo decapitado do servo foi enviado de volta em uma carroça semelhante à usada por Yllia. A guerra entre Ghondrian e Mortenstenn foi declarada.

O Triângulo de Ferro

Ghondrian era, na época, o maior e mais poderoso reino militar do continente — e iniciou um enorme massacre no país vizinho. Pequenas vilas foram queimadas até o chão. Grandes cidades foram tomadas e anexadas. Em menos de um ano de batalha, metade do reino já havia sido conquistada a ferro e fogo.

Richlard, rei de Mortenstenn, evocou antigas dívidas de honra para obter o apoio de dois reinos aliados: Cobar e Sidarid. Com a chegada do esperado reforço, Richlard e Renngard conseguiram impedir que as tropas de Corullan VI chegassem a Rozandir, capital do reino. As forças ghondriannas foram mantidas à distância e os conflitos se limitavam praticamente apenas à área da nova fronteira entre os reinos.

Percebendo que a força de seu exército não era suficiente para vencer o conflito, Corullan VI partiu para meios mais sutis. Usando um de seus espiões disfarçados na reconstituída corte de Mortenstenn, Corullan ofereceu a Wynallan I e Trovadir — respectivamente, os reis de Cobar e Sidarid — um terço das terras conquistadas por seus exércitos e todo o ouro que pudessem pilhar em troca da traição a Richlard.

Mais tarde, o monarca de Mortenstenn foi envenenado por seus dois antigos aliados durante as comemorações de dois anos da resistência à invasão ghondrianna. Os exércitos de Cobar e Sidarid tomaram a capital e abriram caminho para que Corullan tomasse o reino. O corpo sem vida de Richlard permaneceu exibido por duas semanas, pendurado na mais alta torre do Castelo Mortenstenn como um macabro atestado de vitória. O Príncipe Renngard não foi encontrado. As nações de Ghondriann, Cobar e Sidarid passaram a formar a aliança que ficou conhecida como Triângulo de Ferro.

A vingança havia parcialmente sido concretizada. Corullan VI não se sentiria satisfeito enquanto não tivesse a cabeça de Renngard. Apesar disso, já estava velho e cansado. A guerra havia durado tempo demais e minava as finanças do reino. Talvez finalmente fosse hora de parar.

A Grande Batalha

Wyanallan I e Trovadir, entretanto, tinham outro modo de pensar. Para eles, seria estupidez parar agora. Haviam conquistado muito e podiam ter ainda mais. Semeando suas idéias diariamente, os dois monarcas convenceram Corullan VI de que Renngard teria fugido e pedido asilo em Yllorann, o maior reino depois de Ghondriann.

Porém, antes de pensar em um ataque a Yllorann seria preciso atravessar Tarid, um pequeno reino que se interpunha entre o Triângulo de Ferro e seu real objetivo. Tanto melhor. Tomando Tarid e se apropriando de suas fartas riquezas, estariam resolvidos os problemas financeiros de Ghondriann e o avanço dos exércitos estaria garantido.

Em ataques mortais usando os exércitos dos três reinos, Tarid foi tomada de maneira rápida e eficiente.

O que os conselheiros de guerra e monarcas do Triângulo de Ferro não contavam é que Renngard, o príncipe fugitivo, tivesse previsto seus passos. Renngard realmente seguiu para Yllorann como Wynallan I e Trovadir haviam pensado e, imaginando que a próxima investida de Corullan seria contra o fraco reino de Tarid, pediu ao monarca Solavar VIII ajuda dos exércitos do reino para impedir a aproximação da armada de Corullan VI. Entendendo a gravidade da situação, Solavar VIII fechou acordo de auxílio com mais duas nações, Gordimarr e Northgate, antigas aliadas.

Assim, em 944, as tropas de Solavar e Renngard avançaram sobre Tarid à espera do inevitável encontro com as tropas do Triângulo de Ferro. Os cinco anos de conflito que se seguiram ficaram conhecidos como Anos da Forja. À época, um sábio Neridianno disse que "as forças de Solavar e Renngard eram a bigorna, o Triângulo de Ferro era o martelo enquanto Tarid era a espada, a única que realmente levava os golpes". E não deixava de ser verdade. Os conflitos seguidos e as batalhas sangrentas faziam cada vez mais vítimas locais e tornavam o reino cada vez mais pobre. Dizem que os soldados, independente do lado a que pertenciam, tinham o costume de saquear e tomar as mulheres dos pequenos vilarejos afastados das grandes cidades. Solavar e Renngard jamais admitiram o fato, que nunca foi comprovado.

O encontro final entre as duas forças, o combate que seria conhecido mais tarde na história de Arton como a Grande Batalha, só ocorreu em 950, na Planície Yughart. Exaustos, os exércitos do Triângulo de Ferro finalmente sucumbiram à força das tropas de Solavar. Ao fim da batalha, o corpo de Corullan VI encontrava-se jogado em meio a centenas de soldados anônimos, executado pelas mãos do próprio Renngard. Chegava ao fim a mais sangrenta guerra da história de Arton.

O território onde se localizava Mortentstenn foi devolvido a Renngard e os reinos do Triângulo de Ferro foram anexados pelos vencedores. Sua população e governantes foram condenados ao exílio como pena pela guerra.

A enorme caravana de exilados foi conduzida pelos exércitos de Solavar através do Istmo de Hangpharstyth até a fronteira de Arton-norte, e deixada à própria sorte. As defesas de Khalifor foram reforçadas e a cidade-fortaleza passou a cuidar para que os exilados não retornassem a Arton-sul. Muitos dos que tentaram foram executados sumariamente pelos soldados que passaram a patrulhar a fronteira. Sem alternativa, a caravana seguiu rumo ao perigo desconhecido.

Começava a colonização de Arton-norte.

Reencontro com Valkaria

A jornada dos exilados foi árdua, dolorosa e não isenta de batalhas. Além dos conflitos internos dentro da própria caravana, os artonianos tinham que lidar com criaturas selvagens e tribos bárbaras que lá viviam.

Diz-se, entretanto, que desde o início a caminhada tinha rumo certo. Um dos componentes do grupo, uma criança chamada Roramar Pruss, começou a atrair a atenção dos líderes da caravana. A cada noite, Roramar sonhava com uma linda mulher de cabelos longos e pele alva que chamava por ele cada vez mais intensamente. Quando acordava, o garoto pedia aos líderes — com a firmeza de um adulto — que seguissem suas orientações. O tempo passou e Roramar cresceu, assim como seu prestígio entre os exilados. Aos poucos ele passou a falar sobre a mulher que guiava seus passos. "Ela é nossa deusa", dizia ele. "É Valkaria! A deusa de toda a raça humana!"

Nesta época, parte do grupo se afastou e seguiu para o leste, onde fundaria o reino de Sallistick. Os demais exilados, sob a liderança de um sábio e experiente Roramar, avançaram para o norte até seu encontro com a majestosa e misteriosa estátua de Valkaria — a deusa da ambição, dos aventureiros e dos seres humanos. Não restava dúvida de que deveriam estabelecer ali, aos pés da deusa protetora, seu novo lar.

Sessenta anos haviam se passado desde a primeira visão de Roramar até a fundação de Valkaria. Ele, agora velho, seria aclamado como regente do futuro reino de Deheon. Seria ele também o primeiro clérigo de Valkaria em muitos anos — uma vez que a deusa havia sido esquecida em todo o resto de Arton, como punição por sua revolta contra o Panteão.

Com a capital estabelecida, iniciou-se a expansão para o resto do continente. Muitos partiram de Deheon por ambição, outros à procura de novas oportunidades — como os integrantes da histórica Rebelião dos Servos, por exemplo. Cada grupo de colonos reagiu de modo diferente ao encontro com as tribos bárbaras locais. Alguns, como Bielefeld, travaram guerras antes que um acordo fosse estabelecido. Outros, como Namalkah, fizeram alianças e, aos poucos, permitiram a fusão dos povos — aproveitando o que de melhor havia em cada um. A única certeza é que a história do Reinado e sua formação jamais esteve livre de conflitos.

Deheon e seu novo regente, Wortar I — filho de Roramar — sempre liderou a política expansionista. Através de expedições acompanhadas pelo exército do reino, novos pedaços de terras eram conquistados e cedidos a famílias nobres, que mantinham certa relação de dependência com Deheon. Reinos como Ahlen, Bielefeld, Tyrondir e Wynlla surgiram deste modo, formando a semente do que viria a ser o Reinado. Em menos de duzentos anos o Reinado e seus limites já tinham uma geografia semelhante à que apresenta hoje.

O Imperador-Rei Thormy, de Deheon

Sistema de Governo

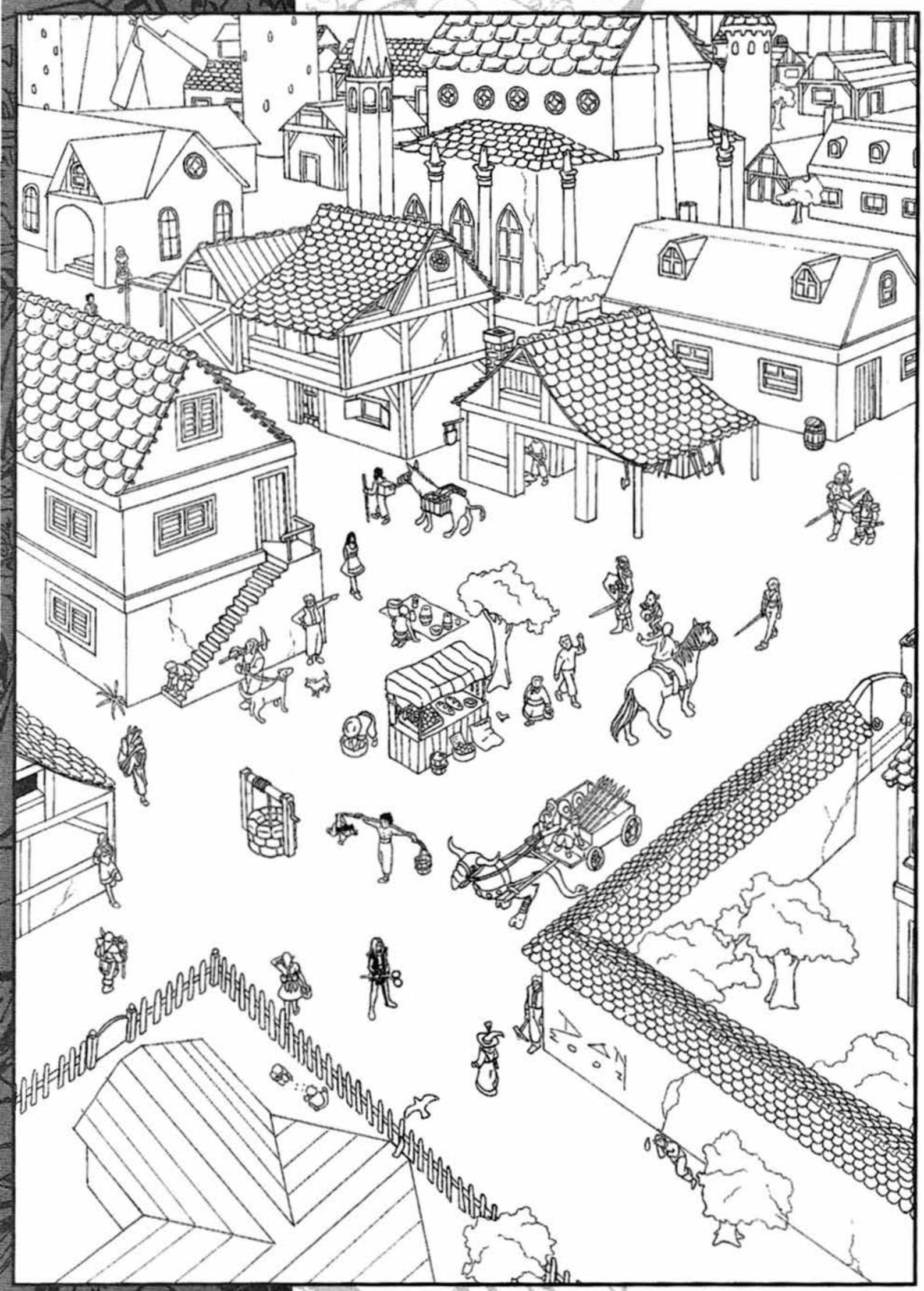
O Reinado ainda é governado pelo mesmo sistema criado em meados da regência de Wortar I, e apresenta uma forma bastante flexível.

Em geral, cada reino conta com um regente e um Conselho formado por dez membros. Geralmente os membros do Conselho pertencem a famílias tradicionais ou nobres. As leis podem ser propostas por qualquer membro do Conselho e são votadas em aberto. A aprovação final

depende do regente, embora dificilmente uma lei que obteve maioria de votos no Conselho seja recusada.

Além de administrar Deheon, o papel do atual Imperador-Rei Thormy é analisar os casos e pendências que envolvem mais de um reino, ou o Reinado como um todo. Quando isso acontece, a palavra do regente de Deheon é suprema e incontestável. É importante ressaltar que assuntos domésticos são tratados diretamente por seus respectivos regentes.

O sistema de conselho não é uma regra fixa entre os membros do Reinado. Exatamente por isso Guss Nossin, de Gorendill, não foi recriminado ou deposto quando dissolveu o conselho e assumiu as rédeas da cidade. A maioria dos regentes, entretanto, não apóia esse tipo de atitude. Graças ao alto índice de aprovação do sistema atual, alguns governantes mantém "falsos Conselhos" apenas para manter uma fachada democrática. Nestes casos as reuniões e votações do Conselho servem apenas para manter as aparências, pois quem realmente manda é o regente. Os reinos de Portsmouth e Yuden, por exemplo, se encaixam perfeitamente neste parâmetro.



Rua de uma cidade média típica do Reinado

Economia e Moeda

O Tibar (T$) é a moeda padrão em todo o território do Reinado, e a menor unidade monetária. Trata-se de uma peça redonda de cobre medindo 1cm de diâmetro. Existem também o Tibar de Prata (que vale T$ 10,00) e o precioso Tibar de Ouro (T$ 100,00), sendo esta a moeda mais utilizada por aventureiros. Todas as peças trazem em uma das faces o rosto de Tibar, o Deus do Comércio — um rei com cabelos encaracolados e uma jóia em forma de olho na coroa; e na outra face o mesmo rosto de Tibar, mas desta vez o rei está sem a coroa. Em Arton, ao jogar "cara ou coroa", o costume é escolher "coroa ou não coroa".

A moeda foi criada por Quindogar Tolliannor, o primeiro conselheiro real de Deheon — e adepto ardoroso das artes da barganha e negociação. O Tibar ficou logo muito popular. Hoje em dia, muitos artonianos acreditam que manter sempre um Tibar no bolso, ou preso ao pescoço como um amuleto, garante as graças do Deus do Comércio, fazendo com que o dinheiro seja farto durante todo o ano.

Nem todos os reinos, contudo, seguem rigorosamente o padrão do Tibar. Em alguns lugares, devido à escassez de cobre, o Tibar de Prata é usado como moeda padrão. Em outros, o valor do Tibar pode apresentar flutuações de até 100% — provocando grande agitação entre as guildas de comerciantes, falsificadores e contrabandistas.

É comum entre aventureiros conquistar grandes fortunas em ouro e acabar esquecendo o valor do dinheiro. Para um camponês, uma única peça de ouro pode representar sua sobrevivência pelo resto da vida. Esse dinheiro (T$100,00) é suficiente para que ele consiga comprar, digamos, duas ou três dúzias de galinhas vivas (que não custam mais de T$ 3,00 cada). Se deixar todas elas botando ovos, ele poderá começar sua própria granja!

Idioma

O Valkar é o idioma padrão do Reinado, também conhecido como o "idioma comum". Essa língua se espalhou tanto pelo continente que muitos povos bárbaros — e até monstros — a conhecem bem.

Embora o Valkar seja mais amplamente utilizado, ainda é possível encontrar regiões onde se preserva o Lalkar — uma língua humana mais arcaica, usada em cerimônias reais e documentos

oficiais. Pouquíssimas pessoas fora da nobreza são versadas no antigo idioma. Em Khalifor, entretanto, a língua ainda é ensinada juntamente com o Valkar em uma tentativa de preservar a diferenciação entre o povo da cidade e os habitantes do norte.

Vários sábios condenam o uso do Valkar em larga escala, acreditando que esta atitude acarreta em um progressivo "empobrecimento da língua natal artoniana". Entre estes figura Talude, que incluiu há pouco tempo o Lalkar como disciplina obrigatória em sua Academia Arcana. Já a ordem de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, aceita plenamente o Valkar como idioma padrão.

Transporte

Grupos de aventureiros que pensam em fazer longas jornadas (assim como o Mestre) devem planejar com cuidado. O mapa do Reinado pode parecer pequeno às vezes, mas sua área total é superior a quase todas as nações da Terra.

O mapa de cada reino é apresentado em uma escala própria. Deve-se usar régua para medir a distância entre dois pontos, e então converter essa medida em quilômetros com base na escala. Por exemplo: se o mapa tem uma escala 1cm = 50km e mostra duas cidades a 6,5cm uma da outra, então será na verdade uma longa jornada de 325km. Faça as medidas com cuidado: uma diferença de apenas alguns milímetros pode significar um dia inteiro de viagem. Note também que alguns mapas não oferecem posições muito precisas de certos locais, tornando mais complicado estimar o tempo exato de viagem — que, nestes casos, será determinado pelo Mestre.

Jornadas entre as cidades oferecem as maiores chances de encontros com monstros (quer você queira ou não!)

Em termos gerais, um humano normal a pé percorre 20km/dia, incluindo pausas para descansar (pelo menos meia hora após 6 horas de caminhada) e dormir (pelo menos oito horas por noite), viajando apenas durante o dia por estradas ou terreno plano. Para anões, halflings e outras raças pequenas, esse limite é de 15km/dia. Personagens ou criaturas que não precisam dormir ou descansar (como Construtos) podem viajar em velocidade normal durante o dia todo.

Lembre-se, entretanto, que um grupo não pode viajar mais rápido que o mais lento de seus membros. Então, se temos no grupo um golem e um anão, eles só poderão viajar 15km/dia. (E não, anões não gostam nem um pouco de ser carregados por golens!)

O uso de cavalos de montaria reduz significativamente o tempo de viagem. Eles percorrem 50km/dia, incluindo pausas para descanso, alimentação e sono. Não esqueça de verificar se todos os membros do grupo sabem ou podem cavalgar. Minotauros, por exemplo, nunca usam montarias por questão de honra. Ogres, halflings e outras raças muito maiores ou menores que um humano (Modelo Especial em **3D&T**) não podem usar cavalos de montaria normais, e assim por diante.

O tempo de viagem aumenta com cada um dos seguintes fatores:

+30% por viajar à noite. Desconsidere caso TODOS os viajantes envolvidos, ou suas montarias, consigam ver no escuro.

+30% por viajar através de terreno ruim: colinas, matas, terreno acidentado (com barrancos e desfiladeiros), dunas de areia, lamaçais, etc. Desconsidere se todos os viajantes usam veículos ou montarias adaptadas para este tipo de terreno.

+60% por viajar através de terreno muito ruim: montanhas íngremes, selvas fechadas, pântanos, neve, áreas de Tormenta, etc. Reduza para +30% se os viajantes usam veículos ou montarias próprias para este terreno.

+30% por viajar durante tempestades, nevascas e outras condições climáticas difíceis.

Poder de levitação, montarias voadoras e outras formas de vôo reduzem o tempo de viagem em -50% (40km/dia), e os viajantes não sofrem retardo por terreno difícil. Mas ainda estão sujeitos ao clima.

DEHEON

O Reino Capital

Deheon é com certeza o reino mais bem organizado de todo o Reinado. Não é à toa. Com o próprio Rei Thormy supervisionando tudo de perto no Palácio de Valkaria, é normal que tudo siga como manda o figurino. A influência de Deheon, e principalmente de Valkaria, é grande em todo o Reinado. São os nobres da Grande Capital que lançam as mais populares modas e costumes. Ali são tomadas as decisões políticas mais importantes. E ali estão prodígios como a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Infelizmente, o oposto também é verdadeiro — qualquer fato que abale Deheon, abalará todo o restante do Reinado. E não faltam problemas para ameaçar a tranqüilidade da serena regência de Thormy: os ímpetos modernistas de Gorendill e seu governante Guss Nossim; o recente incidente com os anões de Doherimm, que gerou mal estar na outrora amigável relação entre os dois povos; a recusa da Princesa Rhana em casar-se com o Príncipe Mitkov de Yuden (e sua fuga secreta); e a inabilidade da Academia e do Protetorado em encontrar uma solução para a Tormenta, entre outras coisas.

Ainda que as atenções do mundo estejam sempre voltadas na direção da capital Valkaria, o reino de Deheon é muito mais vasto. Abriga numerosas outras grandes cidades e imensas extensões de área selvagem, onde ainda existem feras e monstros.

História

A história de Deheon se confunde com a formação do Reinado inteiro e com os conflitos entre os próprios deuses.

Tudo começou quando três entre as vinte divindades maiores decidiram se rebelar contra os demais deuses e assumir o comando do Panteão. Os três foram derrotados e punidos. Um deles era Valkaria, a bela Deusa da Ambição, responsável pela criação da raça humana. Como castigo, ela foi transformada em pedra — e agora pode ser vista como uma gigantesca estátua, erguendo as mãos para o céu em súplica.

Situada perto do Istmo que Hangpharstyth, que liga Arton-norte a Arton-sul, a estátua foi encontrada por uma grande caravana de exilados da Grande Batalha. Reconhecendo a figura gloriosa da Deusa da Humanidade (mas sem desconfiar que se tratava da própria), os viajantes decidiram fundar ali uma cidade. Ela recebeu o nome da deusa, Valkaria — e a partir dali se iniciou a expansão humana por todo o território do Reinado. Depois de Deheon, que seria dali para sempre o reino-capital, quase duas dezenas de outros reinos formaram-se na região sul de Arton-norte.

Entre os fatos recentes que perturbam o reino, temos a grande tensão entre Deheon e Yuden, provocadas pela recusa da Princesa Rhana em casar-se com o Príncipe Mitkov. A grande cidade de Villent, muito próxima à fronteira com Yuden, começa a armar-se contra um possível conflito.

Existe ainda a notícia de que Shiro Nomatsu, daimyo do bairro oriental de Nitamu-ra, teria pedido ao Rei Thormy a concessão de terras ao norte de Deheon para a formação de um reino independente — uma Nova Tamu-ra. Os nitamurenses alegam ter o direito de reerguer sua nação destruída pelo castigo da Tormenta. Mas nobres influentes dentro da corte de Deheon temem que isso seja apenas desculpa para um levante dos tamuranianos. A situação permanece tensa entre os dois povos e os habitantes de Nitamu-ra estão cada vez mais reclusos e misteriosos, o que só aumenta a desconfiança de Deheon. Mesmo temendo hostilidades de ambas as partes, Thormy examina o caso calmamente para tomar a decisão mais acertada.

No entanto, entre os acontecimentos recentes mais assustadores em Deheon, temos a morte de Gellen Brightstaff — o sumo-sacerdote de Valkaria — por causas naturais. Os membros da ordem comentam que sua saúde andava abalada desde sua viagem ao reino de Yuden, antes ainda de tornar-se o sumo-sacerdote, quando visitou a Caverna do Saber. Naquela ocasião, um segredo terrível teria sido revelado a Gellen. O segredo foi com ele para o túmulo.

Até o presente momento, a deusa Valkaria não apontou ainda um novo sumo-sacerdote, o que é preocupante. O jovem clérigo Hennd Kalamar estava sendo treinado por Gellen para assumir o posto. No entanto, desde a morte do sumo-sacerdote, o paradeiro de Hennd é desconhecido.

Clima e Terreno

Por influência das Uivantes, o clima em Deheon é bem mais frio a oeste, com incidência de estepes e florestas temperadas. Nestas regiões o inverno costuma ser bastante rigoroso, com nevascas que dificultam viagens longas e podem manter os habitantes trancados em suas casas por semanas.

Já o restante do território é caracterizado por clima subtropical, bastante propício para grandes lavouras e criações de animais — atividades econômicas muito importantes em Deheon e na maioria das outras nações. O terreno tipicamente apresenta planícies, colinas, florestas, lagos e rios.

Fronteiras

Caso único no Reinado, Deheon tem uma área circular com aproximadamente 1.050km de diâmetro, centrada em Valkaria — mais exatamente, na grande estátua. As fronteiras foram marcadas no limite exato onde os clérigos de Valkaria perdem seus poderes.

A oeste, a fronteira circular é quebrada pelas Montanhas Uivantes; uma parte delas penetra no círculo, enquanto mais ao sul o território de Deheon avança além do círculo (estranhamente, os poderes dos clérigos de Valkaria ainda funcionam nessa área mais distante). Deheon faz fronteira com Zakharov ao norte; Yuden a nordeste; Bielefeld a leste; Wynlla a sudeste; Tyrondir ao sul; Ahlen a sudoeste; e as Montanhas Uivantes a oeste.

População

4.300.000 habitantes, sendo que em algumas épocas do ano quase 2 milhões se concentram perto de Valkaria. Humanos (80%), elfos (5%), halflings (4%), goblins (4%), anões (4%), outros (3%).

O típico cidadão de Deheon não apresenta um tipo físico especial, sendo que os nativos deste reino são considerados "padrão" para o Reinado. Pessoas de pele branca e cabelos castanhos são mais comuns. Os homens em geral seguem o exemplo do rei Thormy e cultivam fartos bigodes, enquanto as mulheres apreciam conservar os cabelos bem compridos tal como faz a Rainha Rhavana.

Embora a Deusa da Humanidade seja muito querida neste reino, o povo em geral não mostra preconceito contra semi-humanos (ao contrário de Glórienn, por exemplo, Valkaria aceita devotos de qualquer raça). Anões, elfos, halflings, goblins e até meio-orcs podem viver sem problemas na maioria das cidades. Na verdade, Deheon tem a maior população percentual de elfos em todo o Reinado, a maioria deles em Valkaria (na Vila Élfica) e vizinhanças. Graças a esse maior contato com outras raças, os nativos de Valkaria tendem a entender e aceitar costumes estrangeiros e figuras exóticas circulando pelas ruas. Mesmo criaturas de aspecto monstruoso podem, dentro de certos limites, ser toleradas. Note que isso vai totalmente contra a intolerância racial encontrada no reino vizinho de Yuden, alimentando ainda mais a rivalidade entre nativos das duas nações.

A população de "outros" é formada principalmente por minotauros, fadas, meio-elfos e meio-orcs, mas membros de quase qualquer raça civilizada de Arton (e além!) podem ser encontrados.

Regente

Com certeza a figura política mais importante em Arton, o **Imperador-Rei Thormy** governa não apenas Valkaria e Deheon, mas também tem forte influência no Reinado.

Quando jovem, Thormy decidiu que para ser um bom rei ele deveria antes conhecer o mundo, conviver com as pessoas comuns, entender sua natureza. Para isso ele se tornou um aventureiro e percorreu todos os cantos do Reinado na companhia de colegas heróis. Mais tarde retornou para assumir o trono, trazendo consigo a sabedoria conquistada em anos de aventuras.

Thormy fez muito bem em fortalecer o espírito, pois seu reinado seria o mais conturbado em toda a história. Hoje ele enfrenta graves crises, como as assombrações no Palácio Imperial, a fuga da jovem Princesa Rhana, os rumores (agora confirmados) sobre a Aliança Negra dos goblinóides, a chegada dos refugiados de Tamu-ra, os ataques da Tormenta... felizmente, a população tem plena confiança em seu governante, pois até agora ele tem sido capaz de lidar com esses problemas.

Thormy é casado com **Rhavana**, uma guerreira amazona de Lamnor, que ele conheceu durante suas aventuras. Mulher de espírito forte, ela tem apoiado o marido nestes dias de crise — mas a própria rainha está muito abalada com o desaparecimento da filha Rhana.

Cidades de Destaque

Valkaria (capital)

Construída à volta da gigantesca e misteriosa estátua da Deusa da Ambição, Valkaria não é apenas a maior e mais importante cidade de Arton — ela é o marco zero do mundo civilizado, o centro político do Reinado.

A visão da Deusa não deixa de provocar emoções diversas em que a observa. Ela representa exatamente o espírito humano: imponente, grandiosa, mas ainda assim buscando alturas mais elevadas, desejando alcançar algo que está além. Como dizem os Clérigos de Valkaria, é esse eterno descontentamento que torna a raça humana tão especial, impelindo todos nós a evoluir, melhorar e conquistar. E por esse motivo são os humanos que governam Arton, pois esse espírito aventureiro e conquistador não é tão poderoso em nenhuma outra raça. A cidade de Valkaria simboliza, justamente, a soberania humana.

Em Valkaria vemos numerosos pontos únicos no mundo: o **Palácio Imperial**, onde reside o Imperador-Rei Thormy; a sede do **Protetorado do Reino**, os aventureiros de elite do Reinado; a **Arena Imperial**, maior e mais famoso centro de jogos do mundo conhecido; a **Grande Academia Arcana**, maior e mais importante instituição de ensino; **Nitamu-ra**, o bairro oriental, que reúne a maior concentração de nitamurianos após a destruição de sua ilha natal; a **Vila Élfica**, maior concentração de elfos após a queda de Lenórienn, e outros lugares.

Villent

Ainda que as atenções sejam voltadas para a capital Valkaria, Deheon tem várias outras grandes metrópoles. Villent é, com certeza, uma delas.

Sob a liderança de um conselho composto apenas por Clérigos de Valkaria, o antigo Povoado de Villent (nome que recebeu de seu fundador, o paladino Karl Villent) fica a apenas 50km da fronteira com Yuden. A cidade cresceu com a intensa mineração de ouro, prata e o comércio de peles. Hoje o lugar abriga grandes castelos e torres, habitados por alguns dos nobres mais ricos de todo o Reinado.

Além de sua prosperidade e riqueza, Villent tem como particularidade o fato de ser habitada por grande quantidade de anões — o que não chega a ser surpresa em uma cidade com tantos mineiros e joalheiros que trabalham com ouro e prata. Dois clérigos anões de Valkaria, **Helloram** e **Gyaranimm**, fazem parte do atual Conselho. Os outros membros são a paladina humana **Aurana** e o clérigo humano **Valkair**.

Com a crescente tensão entre os reinos de Deheon e Yuden, o Conselho está muito preocupado. Se uma guerra começar, Villent será o primeiro alvo dos exércitos do Príncipe Mitkov. Por esse motivo a economia local está em crise, pois a cidade tem empregado grande parte de seus recursos para armar e treinar soldados.

Gorendill

Situada no extremo oeste de Deheon, Gorendill fica à margem do Rio dos Deuses e próxima às Montanhas Uivantes, o que proporciona um clima temperado. Outrora pequena e pacata, a cidade está experimentando crescimento rápido — graças a seu novo prefeito, **Guss Nossin**, que estabeleceu uma série de novos empreendimentos comerciais. A cidade tem uma forte economia baseada no comércio de frutas locais. Segundo alguns, essa súbita prosperidade não é muito bem vista pela capital — bem como o estilo de governo independente de Guss, que dissolveu o antigo Conselho e governa sozinho. De qualquer forma, o lugar está atraindo muitas famílias e aventureiros em busca de fortuna.

Os pontos de maior destaque na cidade são a **Milícia de Gorendill**, com guardas treinados em técnicas de desarme e imobilização; a **Taverna do Minotauro**, gerenciada pelo minotauro Biggorn; o **Conservatório Twilight**, onde pode-se aprender música com o grande bardo Mordred; e o **Cemitério de Gorendill**, que dizem ser assombrado pelo Guardião e sua horda de mortos-vivos.

Ridembarr

Uma profusão de vilarejos e cidades menores cercam a grande capital, tão minúsculos que nem mesmo constam nos mapas. Ridembarr é um dos mais conhecidos.

Apenas 50 km distante de Valkaria (cerca de seis horas a cavalo), a vila é composta por uma hospedaria e vinte ou trinta casas. A hospedaria pertence a **Deikon Heremill**, que também atua como prefeito. A vila vive de comércio e turismo, hospedando viajantes que rumam para a capital. Por sua posição elevada, da hospedaria é possível ver a gigantesca estátua da deusa ao longe.

Em Ridembarr vive um pintor recluso de nome **Grigori**, que os habitantes locais dizem ter sido vítima de uma maldição. Em seu estúdio há pinturas de criaturas estranhas que ninguém jamais viu. Sobre isso ele nada diz, mas por alguns Tibares ele pode pintar seu retrato.

Bek'Ground

Povoado modesto, 200 km a nordeste da capital, Bek'ground é pouco mais que uma rua principal cercada de grandes propriedades rurais. Típica cidadezinha artoniana, visitada por viajantes que rumam para Valkaria e pelos fazendeiros e criadores de gado das redondezas.

Próxima ao Rio da Fortitude, que deságua no Rio dos Deuses muitos quilômetros ao norte, Bek'ground foi fundada há quase 180 anos por Kyle Bek, um sacerdote de Khalmyr.

Entre suas instalações mais importantes temos a **Estalagem do Machado**, pertencente a um casal de anões; a **Casa de Mayor**, o prefeito; a **Delegacia**, onde um guerreiro veterano atua como xerife; a **Escola**, onde uma clériga de Tanna-Toh (a Deusa do Conhecimento) trabalha como professora; a **Oficina de Angus**, o ferreiro, carpinteiro, artesão e faz-tudo local; a **Igreja de Khalmyr e Valkaria**, onde também existe um cemitério nos fundos; e algumas casas de família, que aceitam hospedar forasteiros quando a pequena Estalagem do Machado fica lotada.

A Pequena Colina

Uma das maiores comunidades halflings fora de Hongari, a Pequena Colina abriga perto de 2.000 dessas criaturas, poucos quilômetros ao sul da capital. Um destacamento de soldados de Valkaria é responsável por manter a ordem, sendo os únicos humanos residentes.

A Pequena Colina fica no trajeto de quaisquer viajantes que venham para Valkaria pelo sul. Poucos deixam de aproveitar a hospitalidade halfling, relaxando em suas confortáveis estalagens, apreciando boa comida e divertindo-se em suas festas. Também pode-se comprar aqui o excelente tabaco dos halflings, que tem seu maior ponto de venda na **Tabacaria Wiseman**. O topo da colina abriga o assim chamado **Templo da Vida**, onde se louva às deusas Marah e Lena.

Selentine

A vila de Selentine fica a 150 km de Valkaria (dois ou três dias a cavalo), às margens do Rio Nerull. É bastante conhecida por seus trabalhos em vidro e cristal. Os vidreiros locais conseguem esculpir o vidro de forma quase sobrenatural, produzindo as mais belas e resistentes peças de Arton. Potes, frascos, jarros, copos... correm até rumores sobre um mestre vidreiro de nome **Glassard** capaz de forjar magníficas espadas de vidro, que nunca se quebram e nunca perdem o fio!

Geografia

Montanhas de Teldiskan

Embora estas montanhas sejam parte da mesma formação que reúne as Montanhas Uivantes, elas ficam dentro do território de Deheon, ocupando grande parte do território noroeste. O clima aqui não chega a ser tão rigoroso, e muitas pequenas aldeias podem ser encontradas ao longo de suas encostas. Uma vez que o terreno é ruim para o plantio, a economia local costuma ser baseada na criação de cabras, carneiros e outros animais montanheses.

As montanhas têm esse nome porque dizem ser ali o lar de **Teldiskan**, o Gigante Máximo. Ele é também uma divindade menor do clima. Numerosos xamãs de Teldiskan usam seu poder de prever o clima para ajudar os pastores.

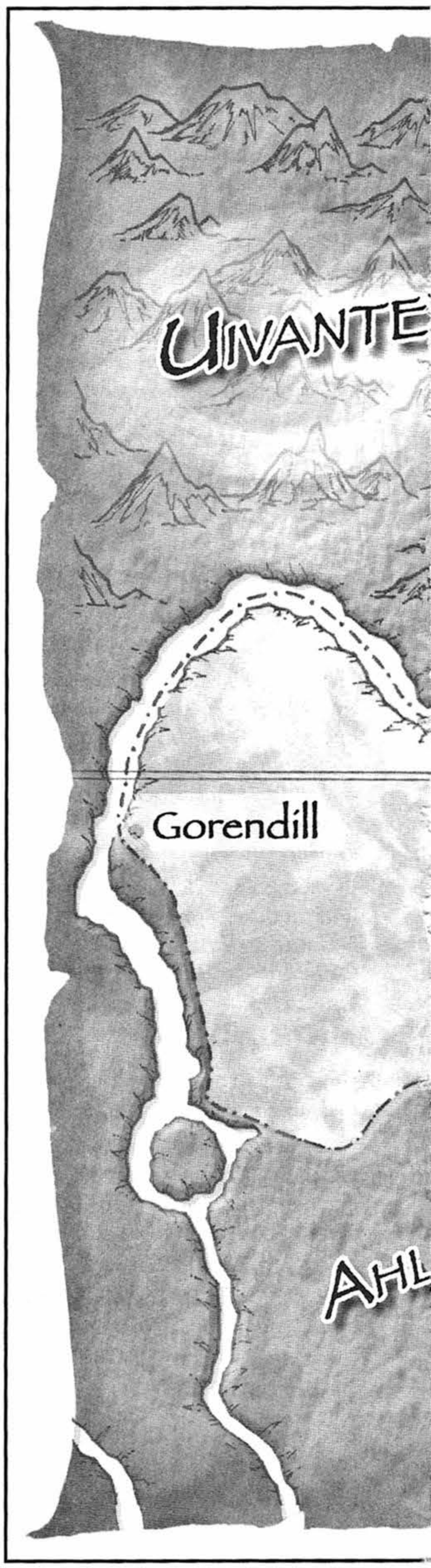
As Bad'lands

Uma grande extensão na região nordeste de Deheon é tomada pelas Bad'lands (uma antiga palavra anã para "terreno ruim"). O terreno é plano, mas rochoso, contendo muitas pedras de todos os tamanhos. O plantio e a criação de gado são impossíveis, de modo que o lugar foi logo esquecido pelos fazendeiros da região.

Uma história local de Bek'ground diz que, no passado distante, os deuses se irritaram muito com um exército que passava pela região e lançaram sobre os infelizes uma gigantesca chuva de pedras! Devido à alta incidência de mortos-vivos na região, é bem possível que seja verdade...

Colinas de Marah

Localizadas a pouco mais de 300km a leste da capital, estas colinas são assim chamadas porque, de acordo com seus



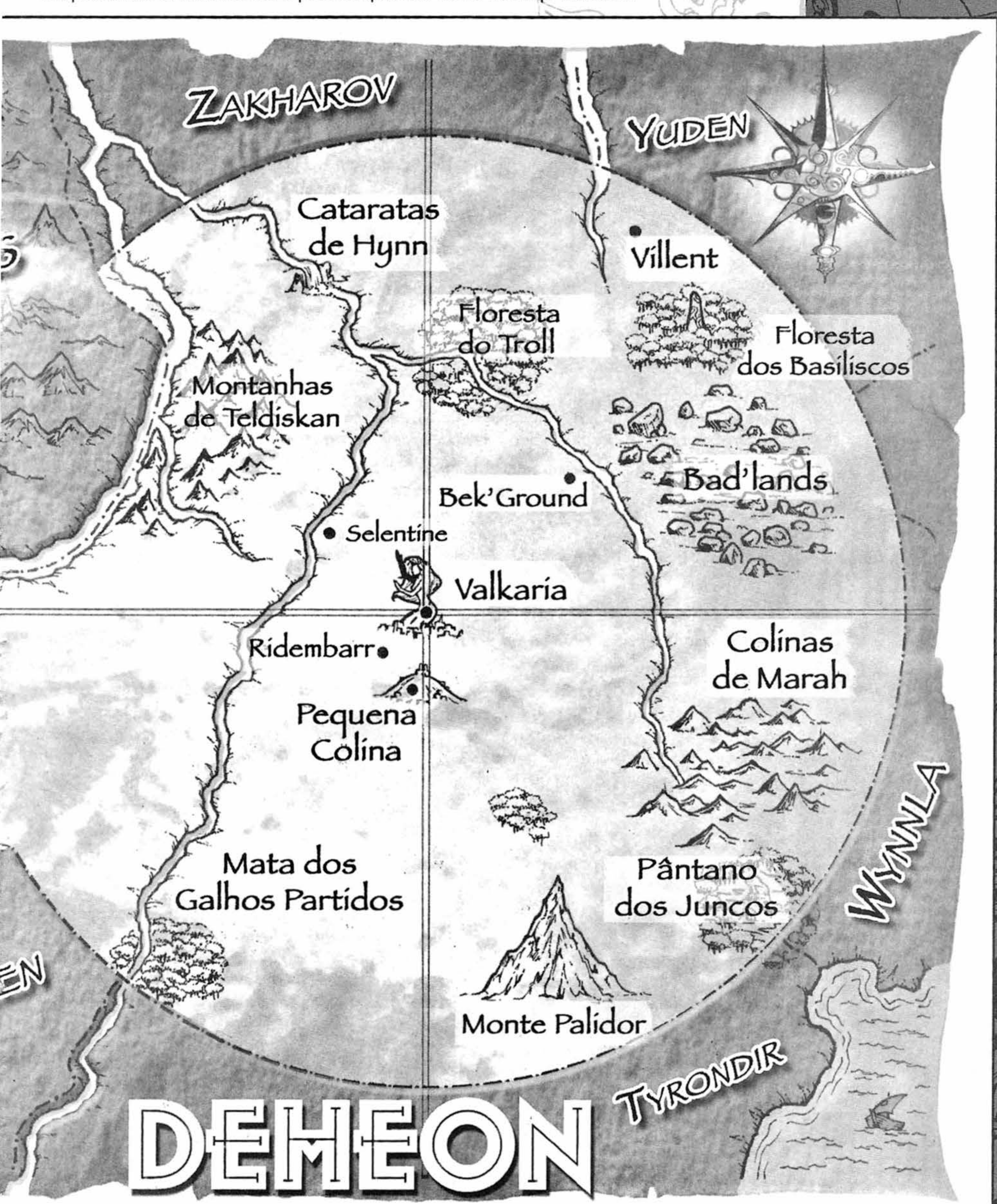
habitantes, a própria Deusa da Paz teria sido vista aqui. Na forma de uma linda dama vestindo um manto de pura luz branca, ela surgiu durante um duelo entre dois inimigos mortais. Comovidos com a presença de Marah, esses inimigos jogaram fora as armas, fizeram as pazes, reuniram suas famílias e fundaram uma aldeia que existe até hoje.

O Rio da Fortitude, que deságua ao norte no Rio dos Deuses, nasce nestas montanhas. Além de aldeões que vivem da criação de carneiros, as Colinas são habitadas por kobolds e ogres. Estes, estranhamente, nunca atacam a aldeia.

Floresta dos Basiliscos

Esta floresta subtropical pantanosa ficou conhecida por ser habitada por basiliscos — um perigoso tipo de lagarto mágico que pode correr sobre as águas, cuspir ácido e também transformar pessoas em pedra com seu olhar. Mas é possível que esse nome não seja merecido.

Escala:
1cm = 70km



Estudiosos da Academia Arcana enviados ao local garantem que nesta floresta existe apenas o falso-basilisco — um animal idêntico, mas não mágico, incapaz de petrificar ninguém. Sua carne seria, inclusive, muito saborosa. Alguns rangers e druidas locais afirmam a mesma coisa. Mas o fato é que ninguém está disposto a correr o risco de virar estátua...

Além de basiliscos (falsos ou verdadeiros), a floresta também abriga crocodilos, serpentes de vários tipos, diabos-de-Keenn (um pequeno e feroz marsupial) e gambás.

Floresta do Troll

Atravessada pelo Rio da Fortitude, esta floresta é extremamente perigosa — habitada por trolls de várias espécies, incluindo algumas ainda desconhecidas. Até agora todas as tentativas de exterminar os monstros fracassaram. Houve até uma ocasião em que os habitantes de Bek'ground, enfurecidos, incendiaram a floresta inteira. Foi em vão: dias mais tarde as árvores haviam crescido de novo, como se por mágica — e os trolls também!

Um velho druida anão local, conhecido apenas como **Grunf**, diz que a própria floresta cresceu sobre o corpo de um troll gigantesco adormecido. Por isso as árvores regeneram rapidamente quando cortadas ou mesmo queimadas. Grunf afirma que, enquanto o Rio da Fortitude continuar alimentando as raízes, será impossível acabar com a floresta e seus trolls.

Monte Palidor

É o ponto mais elevado de Deheon, com 4.600m de altitude. Curiosamente, não faz parte de nenhum dos grandes grupos de montanhas do reino — as Montanhas Teldiskan e as Colinas de Marah. A história de sua formação é desconhecida.

Aventureiros que estiveram em Palidor relataram encontros com ogres, orcs, grifos selvagens e também possíveis sinais do um covil de dragão vermelho. Até agora esse covil não foi encontrado.

Cataratas de Hynn

Estas quedas d'água têm uma história interessante: os Clérigos de Hyninn contam que, um dia, o Deus da Trapaça tentou pregar uma peça em Nimb — que, de acordo com alguns estudiosos, seria seu pai. Mas Nimb não apenas evitou o truque, como ainda fez o próprio Hyninn tropeçar e cair. Sua queda teria provocado a formação das cataratas.

As Cataratas de Hynn (um nome local para Hyninn) têm quase duzentos metros de altura. Em suas proximidades existe uma grande caverna conhecida como a Caverna do Dragão, que dizem ser o covil de um imenso dragão negro. Outras histórias, contudo, afirmam que ali é a entrada de uma das passagens possíveis para o reino de Doherimm. Mesmo que isso seja verdade, apenas um guia anão qualificado poderia conduzir um grupo com segurança a partir deste ponto.

Mata dos Galhos Partidos

Esta pequena mata fica ao sul do reino, no ponto onde se encontram as fronteiras de Deheon, Ahlen e Tyrondir. É difícil viajar entre Valkaria e qualquer reino ou região ao sul sem passar por aqui.

A Mata não é habitada por monstros ou animais particularmente perigosos, mas mesmo assim oferece riscos para os viajantes desacostumados à vida silvestre. É infestada de plantas tóxicas, cobras e insetos venenosos, lobos, javalis e pequenos felinos. Os únicos moradores da região são também seus vigias: o druida **Neldor** e seu amigo **Tahndour**, um ranger elfo. Eles também contam com a ajuda de um urso marrom chamado **Teodoro** ("Teddy").

Pântano dos Juncos

Lugar de terras escuras, malcheirosas e cheias de detritos, o pequeno Pântano dos Juncos é um lugar úmido e quente.

Situado próximo à fronteira entre Deheon e Wynlla, a característica mais marcante do Pântano dos Juncos é o fato de ser habitado por todo tipo de anfíbios monstruosos: rãs gigantes, rãs mortais, sapos gigantes, sapos venenosos — e uma raça de homens-sapo tribais. No centro do pântano há um templo dedicado a Inghlblhpholstgt, o Grande Deus Sapo. O templo é vigiado por um catoblepas, um monstro que pode, apenas com seu olhar, transformar suas vítimas em homens-sapo.

Outros Pontos de Interesse

Ruínas de Tolian

A Floresta dos Basiliscos esconde uma torre imensa que teria pertencido a Tolian, um dos maiores magos de Arton. Aqui ele teria desenvolvido grande parte das magias e rituais que conhecemos. Hoje, suas ruínas atraem grande quantidade de aventureiros que tentam descobrir antigos e

preciosos segredos do mago.

As Ruínas são protegidas por pequenos grupos de gárgulas, que patrulham as vizinhanças e também o interior. Fala-se também sobre um bando de harpias que hoje ocupa a torre principal. Até agora nenhum grupo relatou encontros com o próprio Tolian ou seu fantasma — mas essa é uma grande possibilidade, pois ninguém sabe ao certo como ele teria morrido.

Templo de Hippion

Hippion é um antigo deus bárbaro dos cavaleiros e amazonas. Hoje em dia essa divindade menor é venerada apenas no reino de Namalkah — mas houve um tempo, antes da colonização, em que todo o território do Reinado era habitado por bárbaros nômades. Naquela época, Hippion era um deus muito mais popular.

Embora os antigos bárbaros não fossem conhecidos por suas construções, existe um antigo templo dedicado a Hippion em meio às Montanhas de Teldiskan. Parece pequeno e modesto, de arquitetura simples — mas ele na verdade esconde a entrada de um profundo labirinto de túneis. Ninguém tem idéia do que poderia existir lá embaixo.

Estalagem do Velho Malcolm

Figura estranha, o Velho Malcolm. Gastou todas as economias de uma vida e construiu uma estalagem muitos quilômetros longe de qualquer cidade, no meio de parte alguma, perto da fronteira norte com Zakharov. Nenhuma estrada ou rota comercial passava por ali. Diz a lenda que Malcolm morreu lá mesmo, esperando durante anos que um cliente aparecesse.

Hoje a estalagem está em ruínas. Mas, se você entrar, será recebido alegremente pelo Velho Malcolm — agora um pouco mais velho e um pouco mais morto, mas ainda assim um bom estalajadeiro!

Guildas e Organizações

O Protetorado do Reino

É verdade que muitos heróis poderosos vagam pelo mundo — mas, como equipe, praticamente nenhuma força de combate supera o Protetorado. Conhecido como o grupo de heróis mais poderoso de Arton, reúne aventureiros de confiança designados para cumprir as missões mais importantes e perigosas. Todo jovem aspirante a herói sonha em fazer parte desse valoroso grupo.

O Protetorado teve várias formações ao longo de sua história. A primeira equipe, fundada no ano de 1364, era formada pelos colegas do próprio Rei Thormy — antes de sua coroação, quando este retornava de uma vida de aventuras para assumir o trono. A atual formação conta com o guerreiro **Arkam Braço Metálico**, o líder; **Allieny**, guerreira meio-elfa; Julian, mago de combate; **Maerthenim**, guerreiro anão; **Selena Certeira**, arqueira; **Thierry**, o espião louco; **Stronghold** e **Balestra**, os irmãos gigantes; e o **Grande Raptor**, um homem-lagarto vindo de outro mundo.

É comum que heróis poderosos sejam convidados pelo Protetorado para participar de missões de alto risco — ou, mais raramente, para se tornar membros efetivos. Em geral, qualquer sobrevivente de uma missão recebe esse convite (é raro que, em qualquer missão do Protetorado, todos os membros retornem com vida). Às vezes um membro também pode comandar um grupo de aventureiros menos experientes em missões mais moderadas.

A Grande Academia Arcana

É a maior instituição do Reinado dedicada ao estudo e ensino da magia. Ela abriga as mentes mais brilhantes de Arton, os maiores estudiosos da magia e temas relacionados, como criaturas mágicas, artefatos, deuses e outros. Alguns dos mais ilustres magos e acadêmicos lecionam lá.

Sob o comando de **Talude**, o Mestre Máximo da Magia, a Academia não serve apenas para educar magos. Ela atua como um importante centro de estudos sobre qualquer evento ou fenômeno inexplicável, oferecendo "acessoria científica" ao Rei quando surge alguma ameaça desconhecida. No momento, grande parte de seus recursos destinam-se a desvendar as áreas de Tormenta.

A Academia foi fundada em 1095, em um pequeno semiplano oferecido a Talude por seus amigos gênios. Ela é acessível através de portais secretos em Valkaria e algumas outras cidades, inclusive em outros reinos.

A Guilda dos Gladiadores

Apesar do nome, esta poderosa guilda não é formada por gladiadores, e sim por seus empresários. Eles administram todos os torneios realizados não apenas na Arena Imperial, mas também em outras arenas menores.

Publicamente, a Guilda dos Gladiadores mostra-se uma organização respeitável, devotada ao esporte e entretenimento. Mas essa fachada esconde uma infinidade de negócios sujos, incluindo contratos de semi-escravidão, lutas forjadas, apostas ilegais, comércio de criaturas raras e até torneios de rua secretos, muito mais violentos que qualquer combate de arena.

Um dos comandantes da Guilda é **Alfradan Girard** — ou "Al", como é mais conhecido no círculo das lutas de arena. Ele é também o empresário pessoal de ninguém menos que **Loriane**, a famosa estrela meio-elfa. A Guilda tem em Loriane seu investimento mais lucrativo. Ainda que ela própria não saiba disso, quase todas as suas lutas são arranjadas para que ela nunca seja derrotada — e, caso isso ocorra, logo virá uma gloriosa revanche. O mais comum é que seus oponentes sejam subornados ou ameaçados para que entreguem a luta. Aqueles que se recusam podem ser vítima de magias paralisantes ou dardos envenenados bem no meio do combate...

Os Patrulheiros da Deusa

Uma das maiores ordens de cavaleiros de Deheon reúne cerca de seiscentos cavaleiros, clérigos e paladinos de Valkaria. Liderados pelo paladino **Jeremias Hallegor**, eles são encarregados pelo governo do reino de proteger as fronteiras contra qualquer ameaça.

Os Patrulheiros se revezam na tarefa de ocupar postos de fronteira e cavalgar toda a sua extensão, circulando o reino muitas vezes, e cuidando dos marcos que assinalam o fim de seu território. Esses marcos são grandes pilares de mármore, cada um tendo no alto uma pequena réplica da estátua de Valkaria.

Os Patrulheiros provam sua coragem vivendo no limite, perto do ponto exato onde seus poderes terminam. Sua tarefa é prevenir crimes dentro de Deheon: sua jurisdição vai exatamente até a linha da fronteira — e eles nunca perseguem fugitivos além desse ponto.

A Sociedade da Noite Eterna

Acredita-se que esta sociedade secreta esteja sediada em Valkaria, mas suas centenas de membros já foram vistos atuando em vários outros pontos de Deheon e além. Eles são cultistas de Tenebra, a Deusa das Trevas.

A Sociedade abriga uma espantosa variedade de pessoas e criaturas: clérigos de Tenebra, necromantes, magos elementalistas das Trevas, elfos, anões, licantropos, até mesmo fantasmas e vampiros — mas nenhum humano. Pelo menos, nenhum humano vivo...

A Sociedade é liderada por **Jasmira**, uma vampira sacerdotisa de Tenebra. Esta poderosa clérigo acredita que o comando do mundo não cabe aos humanos, como os devotos de Valkaria acreditam, mas sim às criaturas da noite. Muitos outros seguidores da Deusa das Trevas compartilham de sua visão.

Jasmira acredita ter descoberto um antigo ritual mágico que, executado corretamente, vai impedir que o sol volte a nascer — tornando a noite eterna. Ela envia seus devotos em missões por todo o Reinado para que encontrem os itens necessários à realização do ritual. Todos os Membros da Sociedade trazem uma estrela negra tatuada em alguma parte do corpo.

Divindades Principais

Tendo a estátua de **Valkaria** como marco central, e uma vez que as próprias fronteiras do reino foram marcadas no ponto onde termina o poder de seus clérigos, naturalmente a Deusa da Humanidade é a divindade mais cultuada em Deheon. Aqui encontramos grande quantidade de clérigos e paladinos desta deusa. Esse fato também estabelece, dentro do Reinado, a supremacia da raça humana sobre todas as outras.

Khalmyr é o segundo deus mais cultuado no reino, sendo que seus clérigos e paladinos são legítimos representantes da lei. Como centro do mundo civilizado, Deheon conta também com grande quantidade de devotos de **Tanna-Toh.**

São comuns clérigos e paladinos de Azgher, Glórienn, Hyninn, Keenn, Lena, Lin-Wu, Marah, Nimb, Thyatis e Wynna. Seguidores de Allihanna, Grande Serpente, Megalokk e Tenebra são incomuns, mas podem ser encontrados em pontos isolados. Cultistas de Leen (Ragnar) e Sszzaas são muito raros, mencionados apenas em rumores.

Encontros

A incidência de monstros e feras em Deheon é muito pequena, tornando esta região uma das mais seguras de Arton. Ainda assim, as longas estradas que ligam as cidades podem reservar surpresas ao viajante incauto.

Assaltantes goblins e gnolls são a ameaça mais comum. Muitas vezes sob o comando de um hobgoblin, ogre ou mesmo um humano, esses bandos atacam vítimas que estejam em menor número ou que pareçam inofensivas. Os alvos mais visados são viajantes solitários ou comerci-

antes sem escolta. Grupos de aventureiros raramente serão molestados.

As áreas selvagens de Deheon abrigam algumas feras territoriais, como lobos, panteras e ursos, que podem atacar aqueles que invadem seu território. Também são comuns encontros com pequenos grupos de kobolds e caçadores centauros. Em geral, basta a presença de um ranger experiente para evitar incidentes mais graves.

Longe de rotas comerciais, numerosas montanhas, florestas e pântanos podem abrigar esconderijos de jovens dragões, quimeras, mantícoras, gigantes, mortos-vivos e outros monstros.

Arkam, líder do Protetorado do Reino; um Patrulheiro da Deusa; e Hit, clériga de Nimb

Aventureiros

Como centro da civilização, Deheon apresenta grande número de aventureiros ligados a ambientes urbanos. Entre os guerreiros temos grande quantidade de soldados, guardas, cavaleiros, capangas, gladiadores, mercenários e caçadores de recompensa.

Bardos e ladrões de todos os tipos podem ser vistos em Deheon — especialmente nas grandes cidades, onde preferem atuar. Em menor número, podemos encontrar bardos errantes e ladrões de beira de estrada.

Usuários de magia são extremamente comuns. Apenas o reino de Wynlla supera sua população de magos. Clérigos também são freqüentes. Praticamente não há cidade ou vila de Deheon sem pelo menos um mago e um clérigo residentes.

Graças à presença do bairro de Nitamu-ra em Valkaria, Deheon tem grande número de aventureiros ligados à cultura oriental: samurais, ninjas, monges, artistas marciais e magos wu-jen.

Rangers, druidas e xamãs são pouco comuns, mas não chegam a ser raridade — lembrando que existem vastos territórios selvagens entre as cidades. Bárbaros, no entanto, são muito raros.

Personagens Nativos

Personagens jogadores nascidos e criados em Deheon gozam de certos privilégios. Sendo este um reino muito rico, eles começam com +20% de seu dinheiro inicial.

Além disso, dentro das fronteiras de Deheon, qualquer humano (apenas humanos) nativo do reino pode fazer uma prece à deusa Valkaria para que uma pessoa ou criatura mortalmente ferida (com 0 PVs ou menos) recupere 1 PV. Essa prece tem apenas 1 chance em 6 de funcionar (1 em 1d6) e, uma vez que a deusa atenda, só poderá ser usada de novo após três meses.

YUDEN

O Exército com uma Nação

Depois de Deheon, o reino mais influente política e militarmente no Reinado é Yuden. Comandado por um regente ditador, este reino possui o melhor e mais eficiente exército de toda Arton. A nobreza yudeniana se orgulha de ter gerado os mais brilhantes estrategistas e generais da história. É dito que uma nação costuma possuir um exército — mas, no caso de Yuden, dizem que é um exército que tem uma nação.

O reino de Yuden, segundo país mais poderoso do Reinado, é considerado por muitos como uma ameaça comparável à Aliança Negra ou a Tormenta. Yuden tem o melhor e mais disciplinado exército do Reinado, um regente tirânico, um sentimento de "pureza racial" que agride qualquer raça não-humana e os melhores e mais mortais estrategistas de Arton.

O Príncipe Mitkov, atual regente de Yuden, descende de uma poderosa família nobre — ressentida com suas perdas devido à antiga expulsão de Lamnor. Essa família, os Yudennach, era conhecida por ser extremamente preconceituosa e elitista. Durante o êxodo, era comum os nobres Yudennach se oporem a quaisquer decisões que não fossem as suas. Alguns anos após a fundação de Deheon, esses nobres, percebendo que não conseguiriam tomar o poder e a regência para si, migraram para colonizar a região que hoje é chamada Yuden.

Agora fixados em terras "próprias", o regente — patriarca da família — começou a aplicar sua própria visão de comando. Os regentes posteriores se mostraram tão rígidos e tirânicos quanto o patriarca Larf Yuden, mas também eram servidos por administradores competentes e fiéis, dispostos a erguer Yuden como a maior potência do novo continente. Em pouco tempo, o reino tinha contratos muito lucrativos, com várias rotas comerciais cortando seu território.

Antes do Reinado ser formalmente oficializado, Yuden anexou terrenos de alguns reinos pequenos, em campanhas militares tão eficientes que até hoje são estudadas como exemplos para qualquer comandante. Reinos como Svalars e Kor Kovith foram tomados, mesmo possuindo mais soldados em seus exércitos. As ações dos soldados yudenianos e seus comandantes nobres são tão impressionantes que há o seguinte ditado em Arton: "Toda nação não possui um exército? Então, Yuden é um exército com uma nação." É tradição que os nobres de Yuden estudem estratégia e formas mais eficientes de se resolver uma batalha. Muitas técnicas e estratégias nunca foram vistas fora dessas fronteiras.

Curiosamente, a população apóia cada ação de seus regentes. Eles se vêem como o melhor e mais avançado lugar do Reinado, sendo assim bastante lógico que deveriam comandar os outros reinos, em vez de Deheon. As invasões promovidas pelos Yudennach são encaradas como corretas, em retaliação a ataques bárbaros e desmotivados (de acordo com o que as autoridades afirmam, claro).

Anos atrás, em uma tentativa de conter as críticas de Yuden e os ataques diplomáticos às decisões do Rei-Imperador Thormy, este ofereceu sua filha Rhana como noiva para o Príncipe (que então poderia assumir o título de "Rei") Mitkov, regente de Yuden. Infelizmente, a jovem princesa conhecia a real face do cruel, manipulador e opressor Mitkov — e recusou-se a casar com ele, causando um dos maiores escândalos diplomáticos dos tempos recentes. Em Yuden, "Rhana" é sinônimo de adjetivos que não podem ser ditos diante de crianças. Embora a rejeição da princesa seja publicamente conhecida, poucos sabem que ela também fugiu de Valkaria, e agora faz parte de um grupo de aventureiros.

O Príncipe Mitkov Yudennach é adorado por seu povo, tido como um dos melhores regentes que já tiveram. O fiasco de seu casamento gerou mais simpatia por parte do povo, sem falar em excelentes argumentos para qualquer ação que poderia ser vista como agressiva, mas que visa

"o bem de Yuden e do Reinado", como costuma dizer o Príncipe. Existe aqui um Conselho, como nos outros reinos, mas composto por amigos e nobres que apóiam o Príncipe totalmente em suas decisões. As línguas mais afiadas fora de Yuden dizem que são apenas fantoches de Mitkov.

Outro traço marcante neste reino é sua intolerância para com as raças não-humanas. Os yudenianos acreditam que os humanos são destinados a conquistar o mundo, que teria sido feito pelos deuses exatamente para tal. Para eles, a era dos semi-humanos acabou. Em especial, eles consideram os elfos o caso mais patético; apenas sua incompetência teria permitido que sua nação fosse destruída por "estúpidos goblinóides".

Elfos são muito maltratados em Yuden. Qualquer coisa é motivo para que sejam presos e acusados de algo mais grave, que mereça a morte. Muitos aventureiros que se envolveram em uma simples briga de estalagem terminaram sendo culpados de espionagem e conspiração contra o estado. Curiosamente, os yudenianos toleram — e até gostam — de goblins. Eles dizem que "esta é uma raça que reconhece o seu lugar", devido ao fato dos goblins serem submissos e aceitarem tarefas tidas como desonrosas e desagradáveis. Como era de se esperar, os goblins em Yuden recebem menos consideração do que animais de carga ou de estimação.

Correm boatos de que o Príncipe e seus conselheiros têm uma resolução para a ameaça da Aliança Negra, um plano tão perfeito que poderia acabar com Thwor Ironfist com um mínimo de perdas. Mas, para revelar e realizar esse misterioso plano, Mitkov exige um preço: ser o novo rei-imperador do Reinado. Muitos regentes afirmam que isso seria trocar um tirano com um exército implacável por outro...

O reino de Yuden também é conhecido por abrigar a Caverna do Saber, santuário onde está localizado o Helladarion — um artefato consciente que atua como sumo-sacerdote de Tanna-Toh, e que conhece as respostas para todas as perguntas. A Caverna fica próxima à cidade de Gallienn, perto da fronteira com Deheon. Aventureiros ansiosos por respostas fáceis para seus problemas costumam rumar para lá, mas então descobrem que a intolerância de Yuden com estrangeiros e não-humanos pode ser um obstáculo inesperado...

História

De acordo com os historiadores, Yuden foi oficialmente fundado dez anos depois de Valkaria. Mas na verdade o reino já existia muito antes disso.

A família Yudennach traça suas origens desde eras anteriores à Grande Batalha. Eles já eram arrogantes e tirânicos desde então. Durante o Grande Êxodo, os Yudennach foram a voz discordante e contrária a todas as decisões. Grandes oradores, excelentes manipuladores e com a ajuda de aliados fiéis, os Yudennach eram vistos como líderes por muitos.

Com a fundação de Valkaria, os Yudennach eram uma das casas nobres que faziam parte da corte de Deheon. Várias discordâncias marcaram o período de permanência desses nobres na corte. Mas foram os detalhes a respeito do projeto conhecido como "O Reinado", que uniria todas províncias de colonos de Lamnor em um grande acordo, e as decisões de Larf Yuden (patriarca da família) em comandar seu próprio reino que gerou uma cisma.

Por causa disso, os Yudennach se retiraram de Deheon e fundaram seu reino próprio, fronteiriço e a alguns quilômetros a nordeste. Desde então Yuden floresceu e cresceu, graças à habilidade de seus administradores e nobres. Acordos comerciais e alianças proveitosas, juntamente com um exército muito bem treinado, enriqueceram Yuden rapidamente.

Os antigos reinos de Svalas e Kor Kovith recusaram se aliar a Yuden. Como eram pontos estratégicos, foram invadidos e anexados a seu território. Essa invasão foi extremamente rápida e eficiente, considerando-se que Yuden tinha um exército bem menor. Graças à tomada desses reinos, o Reinado exigiu a assinatura de muitos tratados para conter o avanço de Yuden.

Mesmo após tantos anos, Yuden ainda é considerado um reino perigoso — disposto a declarar guerra contra qualquer um, à menor provocação. Comenta-se que até mesmo o grande dragão-rei Sckharshantallas é cauteloso em suas negociações com o Exército com uma Nação.

Recentemente, em uma tentativa de diminuir essa tensão, o rei Thormy ofereceu a mão de sua bela filha Rhana em casamento ao príncipe Mitkov, atual regente de Yuden. Infelizmente, a impulsiva princesa (que tinha um amor secreto) fugiu de casa. Embora a fuga em si tenha sido mantida em segredo, a rejeição de Rhana por Mitkov tornou-se pública, humilhando abertamente o regente de Yuden. O incidente serviu para reacender as tensões entre os dois reinos.

Clima e Terreno

Yuden é um reino de clima temperado, com poucas variações em toda a sua extensão. A temperatura é normalmente agradável, com algumas quedas em determinadas épocas do ano, mas nada que possa ser considerado um inverno realmente cruel.

Da mesma forma, poucos acidentes geográficos realmente notáveis acorrem no reino. Não há grandes montanhas, depressões, vales ou áreas densamente florestais. Mais comum é a

ocorrência de planícies, pequenas florestas e bosques, colinas, lagos e rios. Esse tipo de terreno favorece o plantio (embora o solo yudeano não seja dos mais férteis) e as rotas de comércio.

Fronteiras

Yuden é um reino vasto. Com a anexação dos antigos reinos de Svalas e Kor Kovith, suas fronteiras se estenderam até atingir pontos realmente estratégicos e fundamentais para alguns planos dos regentes, sejam quais forem.

Yuden faz fronteira ao norte com Namalkah, graças a um acordo entre as duas nações — quem inclui o emprego dos formidáveis animais do Reino dos Cavalos entre as forças de Yuden. A oeste está Zakharov, também um dos maiores aliados do príncipe Mitkov, graças ao comércio de armas. A leste temos a União Púrpura, e Sallistik a nordeste. Yuden ainda faz fronteira com Bielefeld a sudeste e com Deheon a sudoeste.

População

3.500.000 habitantes, estando praticamente um terço desse número nas grandes cidades, entre as quais as mais populosas são Kannilar (a capital), Gallienn e Gavanir. Humanos (90%), goblins (8%), outros (2%).

Além do poderio bélico e militar, o povo de Yuden é conhecido por seu nacionalismo exagerado e seu orgulho pela pátria. Para eles, tudo em Yuden (por algum argumento qualquer) é sempre melhor do que em outros reinos. Um efeito colateral desse comportamento é um grande desprezo local por pessoas estrangeiras e produtos importados. Um forasteiro raramente será bem tratado neste reino, exceto em casos especiais — como um rico comerciante, por exemplo. Quando você não quer encrenca, reconhecer abertamente que Yuden é superior a todos os outros reinos também ajuda um pouco.

Essa intolerância do povo local é ainda maior com relação a semi-humanos. Anões, halflings e principalmente elfos são tratados aqui como seres inferiores, ou até mesmo animais. Meio-elfos e meio-orcs são considerados aberrações da natureza, frutos de uniões hediondas. A população olha com desconfiança para membros dessas raças, e evitará qualquer contato com eles. Um semi-humano não conseguirá comprar comida, equipamentos, alugar um quarto em uma estalagem ou sequer conseguir uma informação. E se insistir muito (ou mesmo sem isso), é bem provável que acabe sendo atacado pela guarda local sob alguma acusação forjada ou exagerada.

O povo de Yuden acredita que a Aliança Negra e os goblinóides de Lamnor só conseguiram chegar até onde estão por culpa dos elfos de Lenórienn, que "se deixaram derrotar por um bando de goblins estúpidos". Paradoxalmente, os goblins que residem em Yuden não sofrem com a intolerância racial: afinal, eles aceitam trabalhos e funções inferiores e abjetas — o que, de acordo com o raciocínio yudeniano, é sinal de que eles reconhecem seu verdadeiro lugar no mundo. Em Yuden, um goblin é um pouco mais que um animal e um pouco menos que um escravo,

Clérigos de Keenn, Deus da Guerra: o culto mais popular no reino

mas ainda assim é considerado bem melhor que um elfo!

O típico yudenano é uma pessoa arrogante e intolerante. Este é um reino agressivo e com tendências expansionistas, uma grande ameaça para os reinos que não sejam seus aliados. O povo nativo nutre extrema rivalidade contra Deheon há séculos. As relações entre os dois reinos são muito tensas, o que afeta todo o Reinado.

Regente

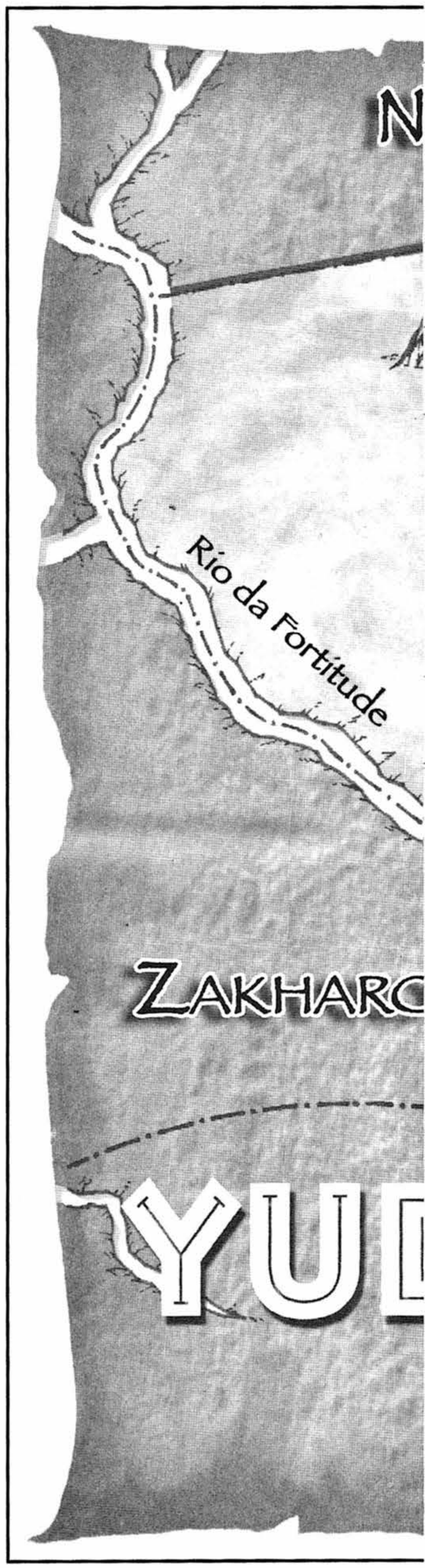
Como um espinho cravado na carne do Rei Thormy, o regente de Yuden, o Príncipe **Mitkov Yudennach III**, é o principal e mais perigoso rival do Imperador-Rei.

O Príncipe (que, pela tradição, só terá o título de "Rei" quando se casar) é um tirano carismático, idolatrado por seu povo. Ele mantém uma política de propaganda oficial e seleção de informações muito eficiente: graças a um verdadeiro pelotão de bardos fiéis à coroa, todas as notícias que envolvam questões relativas ao reino e o regente são devidamente alteradas, para garantir o apoio popular.

Ele comanda seu reino com leis duras e rígidas, que fortalecem o estado e a nação, apoiadas pela população. Além de ser um brilhante estrategista militar, Mitkov é um hábil político, que conseguiu trazer para seu lado importantes aliados, como os reinos de Zakharov e Namalkah.

O incidente com a princesa Rhana, ainda que humilhante, serviu para aumentar a empatia do povo com relação a seu regente. Todos em Yuden consideram a princesa valkariana como uma garota fútil, mimada e arrogante. Na verdade, neste reino, o nome "Rhana" é o pior dos insultos que uma mulher pode receber...

Recentemente, o Príncipe começou a anunciar que ele e seus conselheiros divisaram um plano para derrotar Thwor Ironfist — mas o preço para que ele executasse esse plano seria o posto de Imperador-Rei. Se isso for mesmo verdade, talvez a única forma de deter o avanço da Aliança Negra seja colocar o Reinado nas mãos de um tirano...



Cidades de Destaque

Kannilar (capital)

Embora não seja uma metrópole tão grande quanto Valkaria, Kannilar é uma visão impressionante também. Uma gigantesca cidade murada, com cerca de 500 mil habitantes, serve como centro nervoso de Yuden.

A cidade foi construída sobre um platô, um ponto elevado escolhido por sua vantagem estratégica de defesa. As muralhas seguem a borda da elevação, só abrindo em três grandes portões muito bem vigiados.

As ruas são pavimentadas, e sequer uma pedra parece estar fora do lugar. Todas as casas e prédios (principalmente os oficiais) mantêm uma aparência impecável. O visitante tem a impressão de que tudo acabou de ser construído e limpo. Várias casas comerciais podem ser encontradas em suas ruas bem sinalizadas. Não há sujeira ou esgoto nas ruas, nem mesmo mendigos. O governo se orgulha de dizer que Kannilar é a cidade mais próspera de Arton. O chefe da guarda chega a afirmar que a taxa de crimes na cidade beira a zero.

Notoriamente, uma das visões que mais chama a atenção na cidade é o **Fortaleza Dourkenrause**, lar da família Yudennach e sede do governo do reino. Mas existem outros endereços importantes: a **Escola Zurhwein**, que possui uma das maiores bibliotecas sobre História da Guerra de que se tem notícia; o **Quartel Larf Yuden**,

comando central do exército yudeniano, e cujo nome homenagea um dos grandes patriarcas da família real; e a **Mansão Hachsctein**, central da guarda e milícia a cidade, e também sede dos Filhos do Leopardo, entre outras atividades.

Gallienn

Sem sombra de dúvida, Gallienn é a cidade mais conhecida e visitada do reino, depois da capital. Isso deve a dois motivos: justamente em Gallienn fica a sede da igreja mais popular e comum do reino — o culto a Keenn, Deus da Guerra, o que atrai centenas de fiéis e soldados todos os anos. Esta é também a cidade mais próxima à famosa Caverna do Saber, onde se encontra o Helladarion, o artefato sumo-sacerdote da deusa Tanna-Toh.

Desejando evitar o crescimento do culto à Deusa do Conhecimento (com suas inadequadas idéias sobre liberdade de informação), o governo tomou uma providência: o templo principal de Keenn foi construído nessa cidade, e grande parte do mais alto escalão da igreja do Deus da Guerra foi transferida para Gallien. Assim, os Clérigos da Guerra poderiam servir como olhos do regente e como uma ameaça velada aos devotos de Tanna-Toh e sua caverna, caso estes saiam muito da linha.

Ocasionalmente a cidade é visitada por ninguém menos que Mestre Arsenal, tratado aqui com grande reverência. A população local vê o sumo-sacerdote de Keenn como um poderoso herói, e grandes torneios são realizados em sua honra. O fato de que Arsenal é considerado um vilão em outras partes do Reinado apenas reforça a convicção local de que os yudeanos estão sempre certos, e os outros estão sempre errados.

Warton

Fora de Yuden, esta cidade é chamada de "O Quartel", graças à intensa atividade militar que abriga. Warton é a cidade mais próxima do maior centro de treinamento do exército de Yuden. A maioria da sua população está ligada aos militares de alguma forma, seja como parentes ou parceiros comerciais. Estima-se que praticamente um quarto de seus habitantes sejam soldados ou oficiais — um número assustador, levando em conta o tamanho mediano da cidade.

A decisão de se criar o **Centro de Treinamento Militar de Warton** em um local tão próximo da fronteira com Deheon teve como propósito mostrar ao reino vizinho o poderio militar e a enorme capacidade bélica do reino. É comum que grandes destacamentos de soldados façam seus treinos muito próximos à divisa, em aberta provocação aos Patrulheiros da Deusa (como são conhecidos os guardas de fronteira de Deheon). Em resposta, os habitantes de Deheon dizem que "Yuden gosta de mostrar seus dentes".

Drekellar

Perto da divisa com Namalkah fica a cidade de Drekellar — o mais importante centro de comércio com o reino vizinho, onde a principal mercadoria são cavalos. O exército tem prioridade nas compras dos animais de montaria, e até mesmo possui um quartel especialmente construído para abrigar os animais que formam a cavalaria do reino.

Um dos eventos mais populares do local são as Corridas do Festival Anual, quando mercadores namalkhianos trazem seus animais e mercadorias para a venda. Participam da competição os mais velozes cavalos do reino, e só podem competir cavaleiros e animais de Yuden. O atual tri-campeão é **Michael Hursten** e seu animal **Pesadelo**, um cavaleiro fiel a serviço do príncipe Mitkov. Boatos dizem que ninguém se atreve a vencer o cavalo de Mitkov graças a ameaças do exército, mas são apenas boatos.

Gavanir

Esta cidade pequena possui a maior quantidade de goblins em todo o reino — cerca de três goblins para cada humano. Os habitantes locais parecem apreciar muito a presença dos humanóides, tratando-os como animais de estimação.

Gavanir foi fundada próxima a três tribos goblins, que viviam guerreando entre si. Durante a fundação, a guarda local — com a ajuda do exército — eliminou completamente a tribo mais agressiva, não deixando sequer um descendente vivo. Os goblins das outras tribos viram isso como um sinal dos deuses e se entregaram voluntariamente como servos aos humanos da nova cidade.

Para muitos, uma quantidade tão grande assim de goblins pode parecer um risco. Mas curiosamente, não é. Os goblins de Gavanir são muito gratos a seus "salvadores", pois a tribo eliminada era muito cruel e violenta. Para aumentar a gratidão dessas criaturas, uma antiga lenda goblin local fala de "salvadores enviados pelos deuses que trariam prosperidade".

Os goblins consideram sua vida na cidade, mesmo que como escravos, um enorme progresso. Eles são fiéis a seus senhores (pelo menos até que sejam confrontados com alguma ameaça maior...), e nem pensam em nenhum tipo de revolta.

Thornwell

Próxima à fronteira com a União Púrpura, esta cidade foi palco de um episódio terrível e pouco conhecido na história de Yuden.

Depois de subjugar uma tribo orc que vivia na região, o regente da cidade tomou todos os sobreviventes como escravos. Utilizados para criadagem e serviços pesados, os orcs eram humilhados e maltratados pelos humanos — até que um filho bastardo do próprio regente, o meio-orc de nome **Khroghrarr**, conseguiu fugir. Tempos depois ele organizou e executou um levante dos escravos contra seus senhores.

No entanto, desiludido com a violência que os seus irmãos acabaram por demonstrar,

Khroghrarr deixou a cidade e se tornou um paladino, na esperança de ser perdoado pelos seus erros. Pouco tempo depois, um destacamento do exército yudeniano veio à cidade e massacrou todos os orcs, devolvendo-a aos humanos. Hoje não há um único orc ou meio-orc vivo em Thornwell, e falar sobre o incidente tornou-se tabu.

Bonwa

Esta pequena vila não mereceria nenhum destaque por si só, mas recentes acontecimentos no local chamaram a atenção das autoridades — assim como de alguns clérigos e estudiosos do arcano e do oculto.

Há pouco tempo a vila inteira desapareceu completamente, deixando em seu lugar apenas uma mancha negra, como se o lugar tivesse sido queimado, e estranhos símbolos gravados em pedras e árvores. Uma ranger de nome **Julia Silverbird**, juntamente com um grupo de aventureiros, conseguiu trazer a vila de volta. Os aldeões sobreviventes afirmam que foram arrastados para o inferno por **Taliran Meia-Noite**, o clérigo local. Na verdade, a vila havia sido transportada para uma das regiões de Sombria, o Reino de Tenebra — pois Taliran era, secretamente, um de seus sacerdotes. O atual paradeiro do vilão é desconhecido, mas acredita-se que ele tenha sido destruído pelos aventureiros que salvaram a vila.

Geografia

Florestas de Svalas

Praticamente metade do antigo reino de Svalas, incorporado ao território de Yuden anos atrás, é coberto por uma densa floresta cuja maior parte está no reino vizinho, a União Púrpura.

A floresta é evitada por yudenianos tidos como "puros", que consideram o local assombrado pelos espíritos dos soldados que morreram durante as invasões. Os descendentes dos antigos svalenses riem dessas afirmações, e dizem que são apenas superstições.

A verdade é que nenhum soldado ou guarda (ou qualquer um que esteja a serviço de algum órgão do governo) consegue ficar por muito tempo nessa floresta. Casos de desaparecimentos são comuns, assim como visões estranhas e aparições de seres sobrenaturais ligados às trevas. E o recente desaparecimento da vila de Bonwa, que fica na região, só serviu para aumentar a desconfiança e a má fama do local.

Montanhas Kovith

Embrenhadas na região que já foi o reino de Kor Kovith encontramos três montanhas que formam o ponto mais elevado do reino (2.300m). Embora não sejam tão altas quanto as Uivantes ou as Sanguinárias, são bastante íngremes e difíceis de se escalar. Em Yuden, diz-se "é como escalar o Kovith" quando falamos de uma tarefa quase impossível.

Era um antigo costume de Kor Kovith que, quando um jovem desejava provar seu valor (geralmente com o objetivo de impressionar ou conquistar uma garota), ele se dispunha a escalar uma da montanhas Kovith até o seu cume e trazer a zunita, uma rara flor que só cresce por lá (e também nas Sanguinárias). Essa tradição foi quase esquecida na atual Yuden, e poucos a conhecem. Mas ela talvez tenha algum fundamento, uma vez que muitos alquimistas consideram a zunita um poderoso ingrediente para poções de amor.

As montanhas também foram usadas como esconderijo pela Resistência de Kor Kovith — um grupo de soldados nacionalistas que não aceitaram a dominação de seu reino, opondo-se ao governo de Yuden. No entanto, um destacamento bem treinado de rangers e magos conseguiu encontrar e eliminar essa resistência.

As antigas cavernas dos rebeldes ainda podem ser encontradas nas montanhas, podendo servir de abrigo para viajantes e aventureiros. Pequenos grupos de bandidos também usam essas cavernas como bases de operações.

Vale do Baixo Iörvaen

Iörvaen é o nome dado ao rio que serve, em grande parte de sua extensão, como divisa entre Yuden e Zakharov. Quando se afasta da fronteira, o rio desce através de uma cachoeira (chamada de Grande Slam) e forma um belo e confortável vale. Sendo essa região muito fértil, encontramos aqui muitas plantações e pequenas fazendas. Graças ainda à proximidade da capital Kannilar, os fazendeiros do vale não precisam fazer longas viagens para comercializar seus produtos.

Tempos atrás, para evitar que a fauna local fosse dizimada por caçadores, um grupo de druidas liderado por **Ghrurun Torfh, o Sábio**, fez um trato com os colonos: eles não caçariam e suas colheitas seriam sempre fartas, desde que tratassem a natureza com o devido respeito. Esse trato perdura até hoje.

Caçadores ilegais são vistos pelos habitantes do vale como criminosos, e executados sem piedade. Acredita-se que os druidas tenham poderosos aliados no vale, que os informariam se o trato não for cumprido.

As Charnecas

Ao norte de Gavanir existe um grande pântano conhecido como "As Charnecas". Este curioso lugar, ao invés de um grande lamaçal com vegetação ao redor — como se espera que um pântano seja —, contém muitas poças de lama e areia movediça.

As Charnecas são um terreno muito traiçoeiro, pois não há como saber onde exatamente estão essas poças. Um viajante não acostumado com esse tipo de terreno não consegue diferenciar uma área firme de um charco com vários metros de profundidade.

Um velho eremita de nome **Maus Troof** mora na Charneca e conhece o local muito bem, aceitando ser contratado como guia em troca de algum objeto que ele goste (ouro e moedas não têm muita utilidade para ele). Dizem que esse eremita é um ex-soldado do exército de Yuden, em busca de um pouco de solidão e paz.

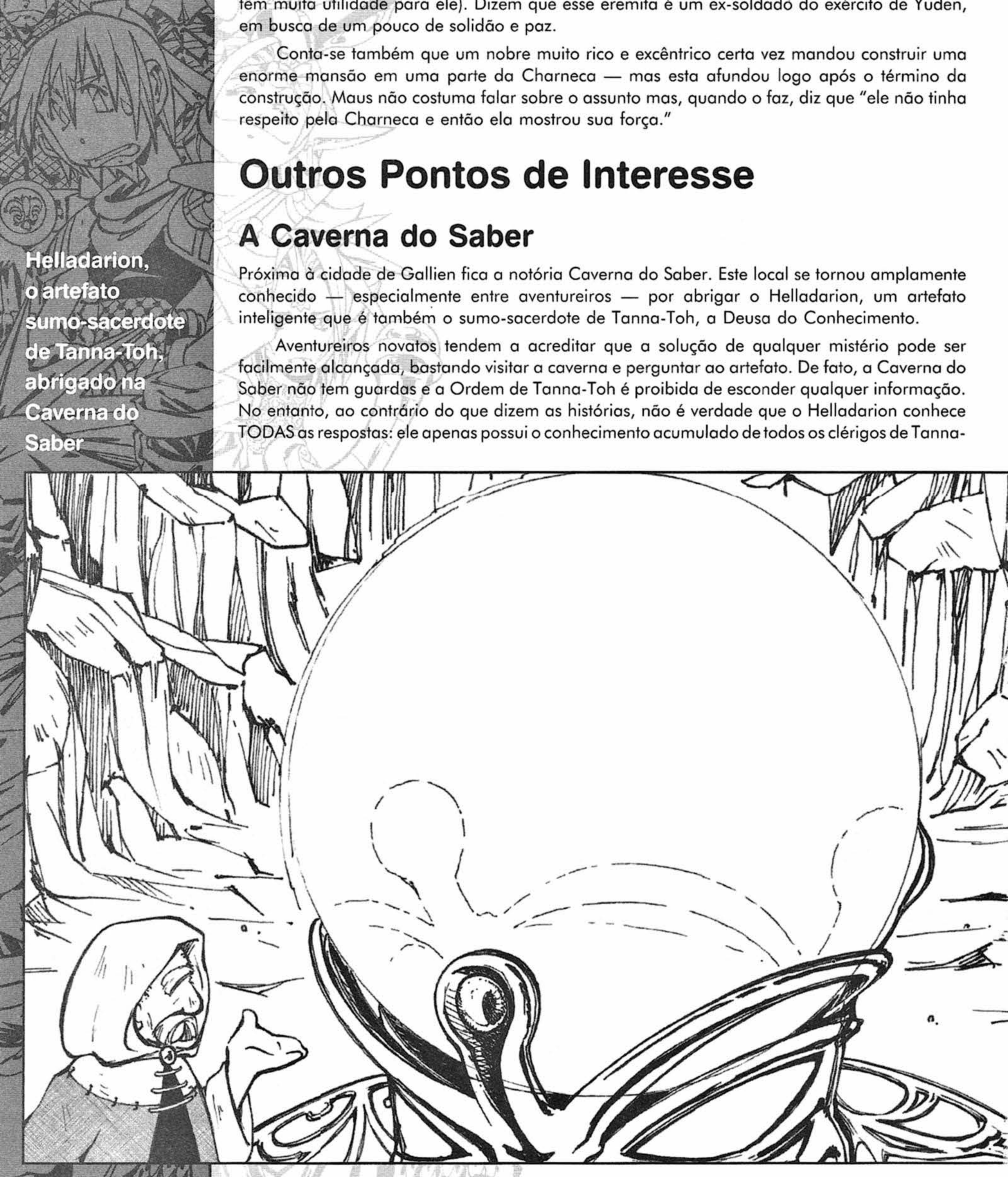
Conta-se também que um nobre muito rico e excêntrico certa vez mandou construir uma enorme mansão em uma parte da Charneca — mas esta afundou logo após o término da construção. Maus não costuma falar sobre o assunto mas, quando o faz, diz que "ele não tinha respeito pela Charneca e então ela mostrou sua força."

Outros Pontos de Interesse

A Caverna do Saber

Próxima à cidade de Gallien fica a notória Caverna do Saber. Este local se tornou amplamente conhecido — especialmente entre aventureiros — por abrigar o Helladarion, um artefato inteligente que é também o sumo-sacerdote de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento.

Aventureiros novatos tendem a acreditar que a solução de qualquer mistério pode ser facilmente alcançada, bastando visitar a caverna e perguntar ao artefato. De fato, a Caverna do Saber não tem guardas e a Ordem de Tanna-Toh é proibida de esconder qualquer informação. No entanto, ao contrário do que dizem as histórias, não é verdade que o Helladarion conhece TODAS as respostas: ele apenas possui o conhecimento acumulado de todos os clérigos de Tanna-



Helladarion, o artefato sumo-sacerdote de Tanna-Toh, abrigado na Caverna do Saber

Toh já falecidos. Portanto, sobre certos fatos misteriosos (como, digamos, prever o futuro ou a verdadeira natureza da Tormenta), ele nada poderá dizer.

Outro obstáculo para aqueles que buscam respostas fáceis é o próprio governo local, que restringe o acesso à Caverna — pois a divulgação aberta de conhecimento e verdade vai contra a política governamental de Yuden, que usa a divulgação seletiva de fatos para controlar a população. Patrulhas percorrem as vizinhanças da Caverna, detendo e interrogando quaisquer viajantes sobre suas intenções — e forjando leis ou acusações falsas para tirá-los co caminho. Essas patrulhas são quase sempre lideradas por clérigos de Keenn, o que aumenta a rivalidade entre estes e os devotos de Tanna-Toh.

Os sacerdotes vivem acuados na caverna, cercados pela má vontade e animosidades dos soldados. No entanto, Mitkov não se atreve a atacar diretamente o Helladarion, por temer seu poder e — principalmente — as informações que ele possa vir a divulgar.

A Fortaleza Hardof

O sistema ditatorial e opressor de Yuden resulta em muitos inimigos ou descontentes. Quando há um julgamento, nem sempre o resultado é a morte do acusado. Algumas vezes ele é condenado a cumprir pena em Hardof.

Esta fortaleza foi construída para ser inexpugnável, mas não contra invasores externos. Nenhuma fuga bem-sucedida aconteceu desde que a fortaleza começou a ser utilizada como prisão. Muitos consideram que uma pena em Hardof é pior que a morte. Aqueles que foram libertados depois de cumprir suas penas nessa sombria prisão contam histórias terríveis, sobre monstros e demônios atuando como carcereiros e torturadores.

Guildas e Organizações

Os Filhos do Leopardo

A simples menção deste grupo é capaz de trazer mais medo ao coração yudeniano do que qualquer demônio das áreas de Tormenta. O governo nega sua existência, mas todo morador das grandes cidades do reino (principalmente a capital Kannilar) sabe sobre os vultos portando a insígnia do leopardo.

O brasão da família real de Yuden ostenta como símbolo um leopardo, sendo que o próprio Mitkov é também conhecido por seus inimigos como "O Leopardo". Então, não é surpresa nenhuma que sua polícia secreta (e completamente extra-oficial) tenha recebido o nome de Filhos do Leopardo.

Um grupo de operativos completamente fiéis à coroa e ao regente, os Filhos do Leopardo são o equivalente de Yuden para o Protetorado do Reino de Deheon; aventureiros poderosos, designados para missões difíceis ou perigosas demais para guardas e soldados comuns. No entanto, as missões dos Filhos do Leopardo quase sempre envolvem assassinato, espionagem, sabotagem e outros crimes — tudo pelo bem maior de Yuden e sua população, é claro. A eliminação de indivíduos problemáticos, infiltração em grupos revoltosos, obtenção de informações secretas e dissolução silenciosa de guildas são façanhas comuns para os Filhos do Leopardo.

Enquanto o exército usa força e violência, os Filhos do Leopardo usam o medo, a superstição (pois muitos sabem que eles têm estranhos poderes) e a desconfiança (ninguém sabe quem são eles) como suas melhores armas. Conta-se — mas não se fala em voz alta — que **Hemler Liebzes**, o comandante da guarda de Kannilar, seja secretamente o chefe dos Filhos do Leopardo, e que o grupo seja quase totalmente formado por assassinos e feiticeiros. Mas são apenas suspeitas, como tudo envolvendo esse grupo.

Os Soldados da Justiça

Uma grande opositora contra as atitudes e posturas da religião oficial do reino e dos nobres, a igreja de Khalmyr em Yuden sofria muito com as pressões da coroa. Mas, graças ao paladino **Dhurs Hasttenfar**, esse panorama está mudando lentamente.

Assumindo recentemente a liderança de sua família, que possui algum prestígio nos altos círculos do poder em Kannilar, Hasttenfar iniciou uma intensa campanha para divulgar a crença no Deus da Justiça em sua terra natal. Sem contrariar em nenhum momento o pensamento geral da população yudeniana (o que poderia ser visto facilmente como traição), o hábil e carismático paladino conseguiu ganhar a simpatia de grande parte da população. Ele utilizou ainda os recursos de sua família para criar um grupo de cavaleiros dedicados a Khalmyr (muitos até são verdadeiros paladinos), que espalham o bem e os ensinamentos de seu deus por todo o reino.

Embora não seja vista com bons olhos por muitos nobres (e pelo próprio Príncipe), a existência dos Soldados é permitida e tolerada, pois a perseguição e eliminação desses cavaleiros e seu líder só serviriam para transformá-los em mártires.

A Sociedade da Áspide

Uma das conselheiras mais estimadas pelo príncipe Mitkov é **Kamilla Vrulst**, responsável pelas questões de protocolo e diplomacia com outros reinos do Reinado. Alguns boatos dizem que graças a ela (e, anteriormente, a outros membros da família Vrulst) Yuden conseguiu acordos e contratos tão vantajosos e prósperos. Rumores mais ousados insinuam que ela seria amante do Príncipe.

O que nem mesmo os mais cruéis e maldosos sequer imaginam é que Kamilla seja, na verdade, uma Sszzaazita. A verdadeira conselheira foi morta há tempos (durante o fiasco do casamento de Mitkov) e substituída por **Slakteryia**, uma mulher-serpente e serva fiel do Deus da Traição, que assumiu a aparência de Kamilla.

Além de influenciar sutilmente as decisões do regente, Slakteryia conseguiu arrebanhar um pequeno grupo de seguidores — a maioria infiltrados na corte de Yuden, em posições importantes ou estratégicas. Entre seus associados estão **Krayvuss**, um homem-serpente com um alto posto dentro do exército; **Zuggreiht**, um duplo (ou doppleganger) que atua como espião; e **Dyviin Tahr**, um licantropo-serpente (do tipo anaconda), que pode controlar sua transformação e serve como servo e guarda-costas pessoal de "Kamilla". O grupo conta ainda com mais alguns homens-serpentes e vários humanos convencidos (magicamente ou não) a seguir o Senhor das Víboras.

Esse grupo se denomina A Sociedade da Áspide, apelido de sua líder e mentora. Seus objetivos e intenções não são claros — mas, com o poder bélico e militar de Yuden à sua disposição, eles podem causar grandes perdas para todos em Arton. Inclusive para os yudenianos.

Os Puristas de Yuden

Um dos grupos secretos mais conhecidos em Kannilar são os Puristas. Pior ainda, não é difícil para qualquer yudeniano ser considerado membro desse grupo! Que os yudenianos não simpatizam com raças não-humanas já é notório — mas em geral as reações do povo não chegam a ser tão exacerbadas quanto os atos dos Puristas.

Não satisfeitos em apenas desprezar e humilhar os semi-humanos que ousam pisar em seu reino, os Puristas de Yuden organizam grupos de extermínio para caçá-los. Alguns chegam até mesmo a atacar cidades de outros reinos, muito próximas da fronteira. Os Puristas acreditam que o mundo será um lugar melhor quando não existirem mais semi-humanos. **Ralf Hilpert**, um ranger aposentado, é o atual líder assumido dos Puristas — mas não há nenhuma prova de que ele tenha cometido algum crime.

As autoridades fazem vistas grossas para os atos criminosos de Hilpert e dos Puristas — assim como boa parte da população, que os considera "bem intencionados, mas exagerados".

Divindades Principais

Graças à mentalidade marcial e autoritária comum em Yuden, não é de se estranhar que a igreja de **Keenn** seja a religião oficial do reino. Muitos dos oficiais mais influentes do exército são altos sacerdotes do Deus da Guerra. Na verdade, por incrível que possa parecer, o infame Mestre Arsenal — clérigo máximo de Keenn — é considerado pelo Príncipe regente como um aliado, e recebido freqüentemente no reino com as mesmas honras oferecidas a um rei. Os nobres e oficiais cultuam esse deus em sua maioria, levados pela ideologia da conquista e da supremacia do indivíduo comprovada em combate. Já a população mais simples segue Keenn por uma motivação diferente: o medo. Acreditam que, se agradarem o grande Keenn, nada lhes acontecerá.

Religiões que não contrariem diretamente os ensinamentos da igreja oficial são permitidas no reino, mas não incentivadas. Entre os credos permitidos, o Deus da Justiça **Khalmyr** — por ser também um deus da guerra — é um dos mais populares. Mesmo assim, seus sacerdotes e seguidores costumam ser vistos como fracos e covardes. Graças ao jovem nobre Dhurs Hasttenfar, um paladino de Khalmyr que assumiu a representação de sua influente família na corte, a Igreja da Justiça consegue prosperar no reino.

O caso dos sacerdotes de **Tanna-Toh** é tratado à parte. Devido a um acordo secreto antigo, o reino permite abertamente a crença na Deusa do Conhecimento. Ainda assim, seus clérigos são atentamente vigiados por espiões para que não espalhem verdades consideradas proibidas pelo regente.

Outros deuses cujo culto é permitido (mas que têm poucos seguidores) são Azgher, Lin-Wu, Lena, Tenebra, Thyatis e Wynna. Allihanna e Tauron têm cultos apenas em áreas isoladas. Neste reino não se pode cultuar (abertamente) Glórienn, Hyninn, Marah (considerada uma mentira para enfraquecer o reino), Megalokk, Nimb (visto como um demônio louco que quer destruir tudo), Ragnar (embora os goblins o cultuem secretamente) e Sszzaas.

Não é proibido por lei cultuar o Grande Oceano ou Valkaria, mas isso não acontece em Yuden. O Deus dos Mares não tem seguidores pelo simples fato de que o reino não tem litoral. Quanto a Valkaria, por ser a patrona de Deheon, acabou ganhando a antipatia do povo local. Seguidores desta deusa regularmente são tidos como espiões do reino vizinho.

Encontros

Graças às constantes patrulhas e grupos de soldados que viajam pelas estradas bem mantidas do reino, Yuden é um dos lugares onde um viajante não corre quase nenhum perigo de ser atacado por feras ou monstros. O governo se apressa em propagar que Yuden é o paradigma de segurança de todo o Reinado (um exagero proposital).

Embora as cidades e suas cercanias sejam realmente seguras e livres de criaturas como orcs e goblins, o mesmo não é totalmente verdadeiro para as áreas mais afastadas. Fazendas e regiões mais ermas sofrem ataques ocasionais de predadores como ursos, lobos e panteras (relativamente comuns em todo o reino).

Em regiões onde existam florestas mais fechadas encontramos criaturas com mantícoras, aranhas-gigantes, ou uma ocasional hidra. Lendas relatam de uma aparição, muito tempo atrás, do monstro conhecido como o random.

Os únicos humanóides que ainda podem ser encontrados em bandos são os poucos orcs que antes habitavam a região da antiga Svalas. Mortos-vivos como fantasmas e zumbis são freqüentes, pois mortes violentas e injustas (que deixam as almas das vítimas com muitos assuntos para terminar ou simplesmente sem repouso) são comuns em Yuden.

Aventureiros

Sendo um reino mais densamente "militarizado", não é surpresa nenhuma que a grande maioria dos aventureiros seja formada por guerreiros — ou heróis relacionados de alguma forma com combate, armas ou armaduras. Soldados, cavaleiros, guardas, lanceiros e mercenários são os mais comuns. Outros tipos de guerreiros que fogem um pouco da definição militar, como gladiadores, caçadores de recompensas e capangas, são incomuns, mas podem ser encontrados.

Apesar da lei severa, ladrões e bardos prosperam em Yuden. Praticamente todos os tipos de ladrões, contrabandistas e especialistas em burlar a lei existem aqui. Muitos se tornam aventureiros para escapar da rigidez do reino (ou de alguma condenação).

A prática de magia é vigiada pelas autoridades, então praticamente todos os usuários de magia têm alguma relação com o governo (como os nobres, por exemplo) ou sofre a vigília de agentes especiais. Mesmo assim, existem praticantes renegados que escondem seu status e não usam magia em público, ou onde as autoridades possam descobri-lo.

Clérigos são quase todos ligados ao governo, por serem considerados pessoas de autoridade. Não é raro que estejam ligados ao exército. Uma exceção é feita ao clérigos de Tanna-Toh, que possuem uma autorização especial para exercer sua religião sem interferência.

Embora possua áreas verdes, com florestas e matas, personagens mais ligados à natureza — como bárbaros e xamãs — são extremamente raros. Druidas ainda podem ser encontrados nas regiões de florestas ou matas. Rangers costumam ser utilizados pelo exército como batedores, espiões e caçadores de fugitivos.

Personagens Nativos

Graças à cultura militar e ao valor dado à disciplina pela população yudeniana, os nativos deste reino podem ser considerados como soldados natos.

Cumprir ordens da melhor maneira possível sem se preocupar em questioná-las é encarado como uma ação normal e comum, sem nenhum demérito. Muito pelo contrário. Os yudenianos trabalham muito bem em grupo, desde que exista um comandante, alguém que eles possam reconhecer como uma figura de autoridade (um oficial do exército ou da guarda, um sacerdote, um político local ou simplesmente alguém que demonstre mais experiência no trabalho em questão). Quando nessas condições, o personagem nativo ganha bônus em suas jogadas, a critério do Mestre.

Infelizmente, os nativos desse reino parecem não conseguir se livrar de todo o nacionalismo típico de Yuden, nem mesmo de sua intolerância com raças semi-humanas. Qualquer comentário negativo ou depreciativo feito ao reino, seu regente, seus produtos, sua maneira de pensar ou seu povo é imediatamente respondido com argumentos fortes e acalorados. É comum que tais defesas se tornem discussões duras que podem dar origem a brigas violentas.

Semi-humanos são vistos como escória. Gente em quem não se deve confiar. Muito dificilmente um yudeniano aceitará trabalhar ou viajar com um deles. A menos que não haja outra alternativa, o nativo de yuden se recusa a cooperar com essas "criaturas".

ZAKHAROV

O Reino das Armas

Embora estes sejam tempos de paz, Zakharov sempre foi um reino preparado para a guerra. Sua cultura é baseada em armas.

Os zakharovianos são armeiros de imenso e reconhecido talento. Alguns costumam dizer que ninguém faz espadas como as de Zakharov. Toda esta fama acabou gerando um conflito de egos entre o povo do reino e os anões de Doherimm — nenhum anão que se preze aceita usar armas feitas por estes humanos, e vice-versa. Não se sabe exatamente onde tudo isso começou mas muitos especulam, com base nos nomes das cidades que soam ter uma influência da língua anã, que esta história teve início há mais tempo do que se imagina. O regente, Walfengarr Roggandin, se recusa terminantemente a falar sobre o assunto.

Zakharov se tornou uma peça importante na tensa guerra de nervos entre Yuden e Deheon. Não é segredo que o Príncipe Mitkov esteve em sua capital Zakharin recentemente, tentando negociar uma aliança entre os dois reinos. Sabe-se também que o Rei Thormy convidou os principais armeiros de Zakharov para uma enorme exposição no centro de Valkaria. Estrategistas do Reinado acreditam que, em caso de conflito direto entre Yuden e Deheon, uma aliança de qualquer dos lados com Zakharov significaria uma imensa vantagem.

Os zakharovianos são extremamente ligados à sua pátria, e recusam-se a ensinar seus segredos para estrangeiros. Entretanto, é possível encontrar mercadores do reino por todo o continente, vendendo armas por preços à altura da qualidade que carregam.

O culto às armas não significa que o povo de Zakharov goste da guerra. Para eles, as armas são peças de arte, provas de talento, e a única real diferença entre o homem e os animais. Os palácios e templos locais são adornados com armas. Armas antigas ou mágicas são as mais preciosas relíquias de família. E todas as armas recebem nomes próprios.

É também costume local que todos os cidadãos carreguem sempre uma arma consigo — mesmo que não saibam usá-la. Ser visto com uma arma finamente trabalhada é o mesmo que usar um vestido de gala ou uma bela armadura cerimonial. Para essas finalidades estéticas, os zakharovianos também fabricam armas falsas puramente ornamentais, próprias para mulheres e crianças. Elmos e escudos também são populares, mas armaduras completas em geral são reservadas apenas para guerreiros.

História

Zakharov teve uma formação similar a outras nações do Reinado. Em Deheon, décadas após a fundação de Valkaria, seus colonos ainda erguiam as casas, torres, pontes e muralhas que formariam a maior metrópole do mundo. Para pessoas comuns, parecia um futuro feliz — mas aventureiros, como se sabe, pensam diferente. Embora muitos deles tenham de fato se estabelecido na cidade, para outros a vida estava em outra parte.

Grupos de heróis abandonaram Deheon e desbravaram o perigoso continente. Fundaram cidades em lugares distantes, que por sua vez tornaram-se reinos. Quase todas as outras nações do Reinado nasceram assim, e não foi muito diferente com Zakharov. Exceto por um detalhe: havia os anões.

Sem que os colonos humanos desconfiassem, um imensurável reino subterrâneo avançava sob todas as terras conhecidas. Era Doherimm, o reino dos anões. Apesar de seu tamanho, alcançar as grandes cidades desse reino era quase impossível — apenas membros da raça anã, habituados à vida nos túneis e conhecedores dos caminhos corretos, conseguiam ir e vir.

Antes da colonização do Reinado pelos humanos, os anões visitavam o "mundo da superfície" com mais regularidade. Assim fizeram seu primeiro contato com **Folk Steelheart** e seu grupo de aventureiros, que haviam partido de Valkaria para explorar as terras do norte.

Não era a primeira vez que estas raças se encontravam: em Lamnor já existiam anões, e em Arton-norte havia humanos bárbaros. Mesmo assim a surpresa foi grande para ambos. O grupo de Folk não esperava ouvir falar de um grande império anão por estes lados. E os anões de Doherimm nunca haviam visto humanos com armas metálicas (que os bárbaros não sabiam fabricar).

Nesta época, os anões não eram ainda tão desconfiados com relação aos humanos. Como

Zakharov, antigo Deus da Força dos anões, e o machado Zakharin

prova de amizade, ofereceram a eles uma de suas relíquias — Zakharin, o Machado de Zakharov, um deus menor do povo anão. Em retribuição, Folk decidiu dar estes nomes à primeira cidade do reino e ao próprio reino. Tudo isso ocorria por volta do ano 1020.

Durante os cem anos seguintes o reino prosperou, com uma forte amizade crescendo entre humanos e anões. Doherimm e Zakharov assinaram tratados comerciais. Apesar das dificuldades com o transporte, visitantes humanos eram permitidos em Doherimm (embora apenas as cidades anãs diretamente sob Zakharov tenham sido visitadas). Nesse meio tempo, o próprio rei anão Rodir Hammerhead II e sua comissão diplomática visitaram Valkaria para assinar o famoso Tratado da Espada e da Forja — um pacto de cooperação mútua entre as raças.

A arquitetura, joalheria e outras formas de arte dos anões tiveram grande influência na cultura de Zakharov — especialmente suas armas. O primeiro presente dos anões para os humanos foi uma arma. A capital do reino tinha o nome dessa arma. Portanto, não era de admirar que os humanos gostassem de possuir e ostentar belas armas, mesmo que não desejassem usá-las. Essa tradição perdura até hoje, sendo que armas são as peças decorativas mais apreciadas no reino.

Mas a paz entre humanos e anões não durou para sempre. Um dia, o regente de Doherimm ordenou o fim do contato com Zakharov. As passagens conhecidas para a superfície foram seladas. Em pouco tempo, quase todos os anões do reino desapareceram.

O motivo da partida dos anões até hoje permanece um mistério. Muitos acreditam que eles teriam atendido ao Chamado às Armas, quando Doherimm sofreu a invasão dos trolls subterrâneos Ghillanin. Nesta época toda a raça anã foi convocada para repelir os invasores, em uma guerra que durou dez anos.

É correto que o Chamado fez muitos anões partirem. Mas a verdadeira razão que teria levado Doherimm a dar as costas para Zakharov é muito mais vergonhosa — e conhecida apenas pelo regente Roggandin.

Clima e Terreno

Como ocorre em Deheon, por influência das Montanhas Uivantes, o lado oeste de Zakharov é mais frio. Ali encontramos colinas nevadas, florestas temperadas de coníferas, e algumas estepes — sendo estas especialmente comuns ao norte do reino.

As regiões central, leste e sul apresentam características comuns para o Reinado: clima subtropical, com planícies, colinas, florestas, lagos e rios.

Fronteiras

Zakharov é limitado ao sul pela fronteira circular de Deheon; a oeste pelo Rio dos Deuses, que marca sua divisa com as Uivantes; a leste pelo Rio da Fortitude, que assinala a fronteira com Yuden; e no extremo norte com Namalkah, também separado pelo Rio da Fortitude.

Por conseqüência dos grandes rios, a travessia para todos reinos vizinhos é difícil — mesmo com as muitas pontes construídas com essa finalidade. Apenas Deheon oferece fácil acesso aos viajantes, especialmente porque grande parte das cidades importantes de Zakharov fica mais ao sul do reino. Isso torna o comércio entre Deheon e Zakharov mais intenso, apesar da grande ambição de Yuden por suas armas.

População

2.200.000 habitantes. Humanos (85%), halflings (5%), goblins (2%), minotauros (1%), outros (2%).

O povo de Zakharov não mostra tipos físicos ou traços particulares dignos de nota. São todos muito parecidos com os habitantes de Deheon. No entanto, talvez pelo hábito de transportar armas pesadas desde a infância, os homens e mulheres locais tendem a ser em média um pouco mais fortes (sem oferecer, no entanto, qualquer bônus em termos de jogo).

Os minotauros, razoavelmente comuns no reino, são encontrados mais ao norte — nas áreas frias, onde desenvolvem uma pelagem mais espessa. Mas eles também existem nas grandes cidades do sul, onde acabam se tornando bons guerreiros ou ferreiros.

A população de "outros" é formada principalmente por elfos, meio-elfos e anões. Apesar do antigo ressentimento que existe entre Doherimm e Zakharov, muitos anões — especialmente os mais jovens e ambiciosos — decidiram se estabelecer no reino como armeiros, onde seu trabalho é muito valorizado.

Regente

A família de **Walfengarr Roggandin**, atual regente de Zakharov, descende diretamente de um dos membros do grupo original de Folk Steelheart. Ele é uma das poucas pessoas vivas que conhecem a verdadeira — e humilhante — razão da partida dos anões do reino.

Portar armas como se fossem jóias é a mais forte tradição em Zakharov, mas mesmo a tradição às vezes se rende aos modismos. Por exemplo, em certas épocas podem ser mais populares as bestas, em outras as lanças, e assim por diante. Da mesma forma, também é comum encontrar no comércio réplicas de armas famosas — como imitações da espada de Khalmyr, o martelo de Arsenal, a maça de Arkam, a espada do Paladino...

O problema começou quando o antigo regente Kaius Roggandin começou a ser visto em público portando uma réplica exata do machado Zakharin, feita sob medida. A moda se espalhou rápido, e cópias de Zakharin podiam ser encontradas à venda em todas as grandes cidades do reino.

Os anões receberam a notícia com extremo desgosto: os humanos estavam mostrando desrespeito por Zakharov, seu herói lendário. O regente de Doherimm, Rodir Hammerhead II, exigiu que todas as falsificações fossem banidas. Mas Kaius não apenas recusou livrar-se do machado, como ordenou a fabricação de peças idênticas para toda a família real. Os anões, ressentidos, partiram do reino — e teve fim a antiga aliança.

Essa história é mantida em segredo por Walfengarr Roggandin, pois uma atitude tão estúpida por parte de um membro da família custou para sempre a confiança dos anões. Coisa realmente difícil de acreditar. Ele suspeita que o antigo conselheiro de seu ancestral era na verdade um Sszzaazita (o que certamente explicaria muita coisa).

Hoje em dia, Walfengarr e sua esposa **Tallya** devotam suas vidas à recuperação dos laços com Doherimm. O regente baniu do reino as réplicas do machado, e hoje existem severas leis contra o comércio desse tipo de arma. No entanto, os anões nunca voltaram a confiar no povo de Zakharov.

Cidades de Destaque

Zakharin (capital)

Próxima à fronteira sul com Deheon, Zakharin foi fundada no ponto onde o antigo grupo liderado por Folk Steelheart fez seu primeiro contato com os anões de Doherimm. O acampamento temporário cresceu para se tornar uma vila, e mais tarde uma cidade — a maior cidade do reino.

Construída quando humanos e anões ainda confiavam uns nos outros, Zakharin tem muito da arquitetura anã: estruturas sólidas de pedra e granito, feitas para durar. Suas muralhas e jardins são adornados com muitas imagens de Khalmyr, Tenebra, Zakharov e numerosas divindades menores dos anões.

O machado Zakharin original está abrigado em uma câmara no **Palácio Real**, onde repousa aos pés de uma estátua de Zakharov. Se o machado tem algum tipo de poder mágico, não se sabe. Existe a suspeita de que só pode ser empunhado por um anão (é possível que o regente Kaius tenha falhado ao tentar usá-lo e, frustrado, recorreu a uma réplica).

Desnecessário dizer, a cidade abriga um intenso comércio de armas — algumas das melhores peças do reino podem ser adquiridas aqui, bem como os serviços dos melhores ferreiros. Ruas e bairros inteiros de Zakharin trazem nomes ligados a armas, como o **Bairro das Espadas**, a **Rua Glaive**, o **Parque do Tridente Dourado**, e assim por diante.

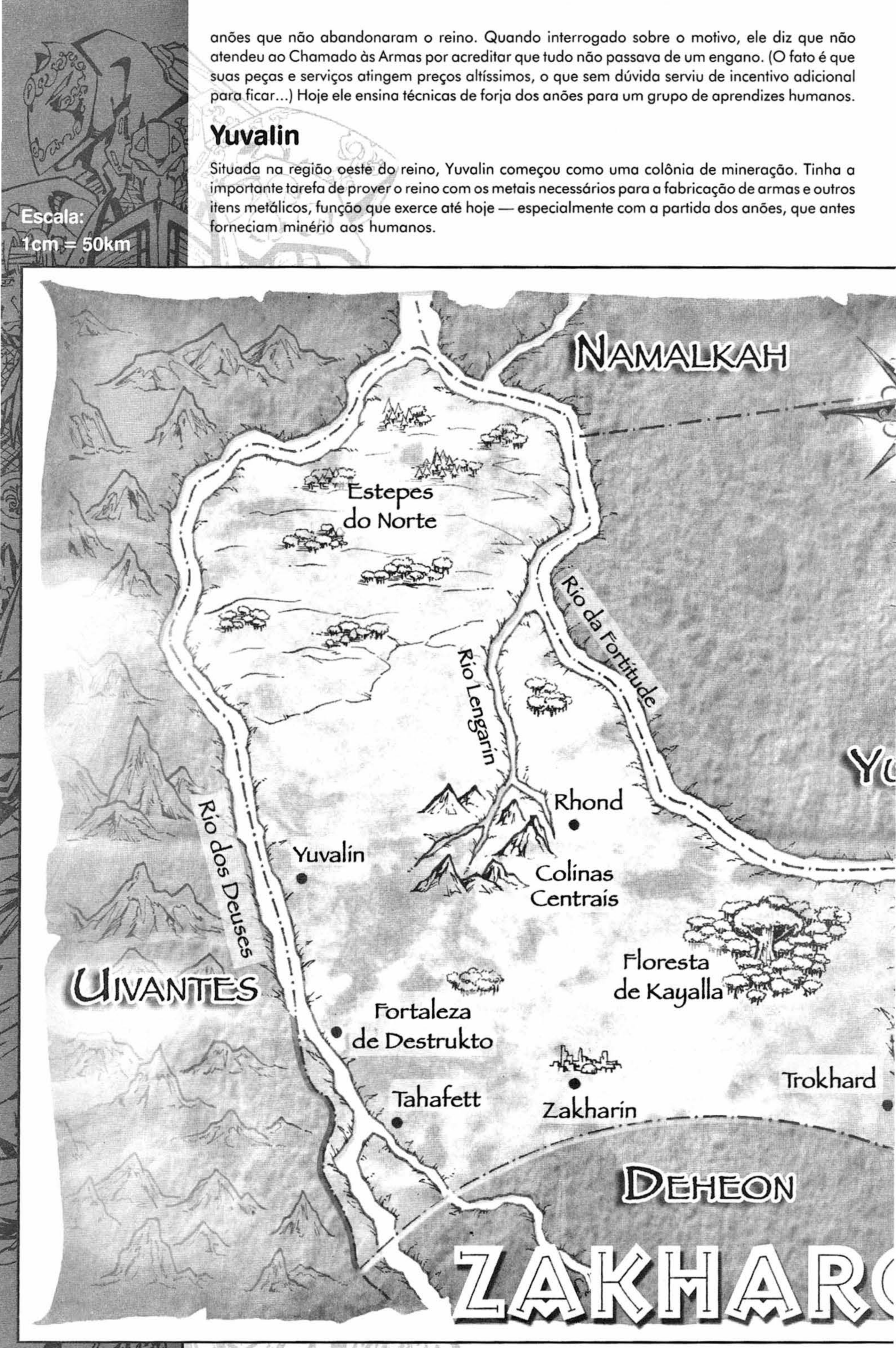
Também é aqui que encontramos a oficina de **Koldarim Ironhide**, um dos poucos ferreiros

anões que não abandonaram o reino. Quando interrogado sobre o motivo, ele diz que não atendeu ao Chamado às Armas por acreditar que tudo não passava de um engano. (O fato é que suas peças e serviços atingem preços altíssimos, o que sem dúvida serviu de incentivo adicional para ficar...) Hoje ele ensina técnicas de forja dos anões para um grupo de aprendizes humanos.

Yuvalin

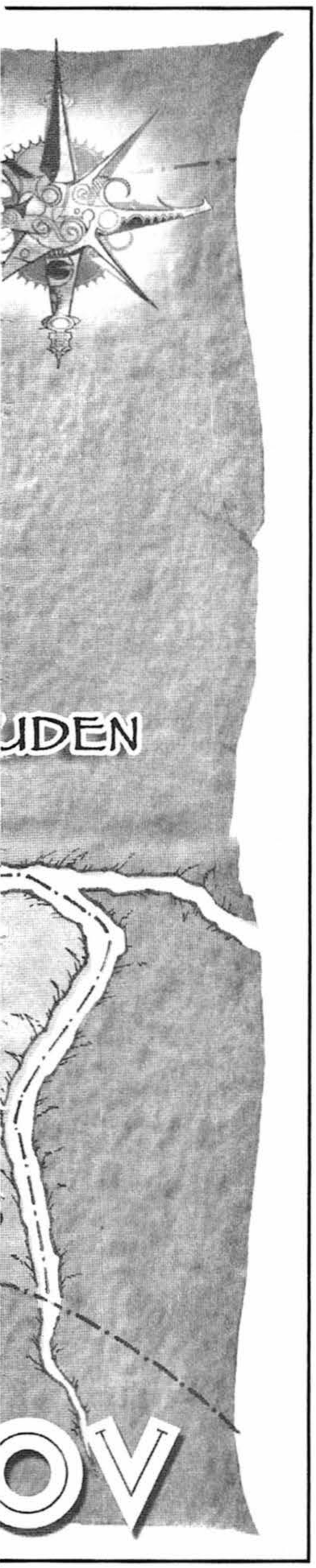
Situada na região oeste do reino, Yuvalin começou como uma colônia de mineração. Tinha a importante tarefa de prover o reino com os metais necessários para a fabricação de armas e outros itens metálicos, função que exerce até hoje — especialmente com a partida dos anões, que antes forneciam minério aos humanos.

Escala:
1cm = 50km



Apesar do clima frio e mesmo nevascas ocasionais, os mineiros de Yuvalin ergueram uma cidade magnífica. Infelizmente, essa cidade é dominada pelo mal: a Guilda dos Mineradores, formada pelas famílias mais ricas da região, não passa de fachada para um gigantesco sindicato do crime. Tendo nas mãos o principal fornecimento de matéria-prima para as armas de Zakharov, a Guilda comanda Yuvalin e pode manipular o próprio governo do reino como bem entender. Existe até mesmo a suspeita de que tenham sido responsáveis, de alguma forma, pelo incidente que afastou Doherimm.

O povo de Yuvalin é composto por gente honesta e trabalhadora, intensamente explorada pela Guilda. As "autoridades" locais são rigorosas com forasteiros. Também há rumores sobre escravos, comprados de minotauros mercadores de Tapista. Grupos de aventureiros atrapalharam os planos da Guilda seguidas vezes, e até mesmo eliminaram alguns de seus líderes. Mas nunca conseguiram destruir a organização de vez.



Trokhard

No extremo sudeste do reino, próxima à junção entre as fronteiras de Deheon e Yuden, fica a cidade de Trokhard. Como no resto do reino, aqui também a tradição da armas é forte — mas um pouco diferente.

Há cerca de cem anos, a cidade teria sido visitada por Ideki, um samurai da distante ilha de Tamu-ra. Após ajudar a defender o povo local contra um ataque de gnolls, Ideki foi encontrado morto na manhã seguinte, em seu quarto na estalagem, com a própria espada cravada no ventre. Mais tarde, graças a um clérigo capaz de falar com os mortos, o enigma foi desvendado: Ideki participava de uma missão secreta para seu mestre. Detendo-se para proteger a cidade, não conseguiu cumprir sua missão a tempo — e por isso cometeu o suicídio ritual de seu povo.

"A imitação é a forma mais sincera de elogio", e em nenhum outro lugar esse ditado é tão verdadeiro quanto em Zakharov. O povo de Trokhard se comoveu com a bravura do jovem samurai, que deu a própria vida para ajudar estranhos. Desde então, as armas que o guerreiro carregava consigo — a espada longa katana, a espada curta wakizashi e o arco daikyu — foram adotadas como símbolo da cidade.

Durante décadas os armeiros locais estudaram as técnicas tamuranianas para fabricar espadas, arcos e também outras armas. Como resultado, Trokhard é um dos poucos lugares no Reinado onde pode-se adquirir uma katana, wakizashi, kama, ninja-to e outras armas "orientais".

Tahafett

Tahafett, uma das primeiras cidades do reino, poderia ser hoje uma das maiores metrópoles de Zakharov. No entanto, a tragédia caiu sobre seu povo poucos anos após sua fundação.

Graças ao fato de que a capital Zakharin abriga o famoso machado de mesmo nome, é costume no reino que cada cidade tenha uma arma como símbolo (ou "mascote", diriam alguns). Quanto mais poderosa e importante a arma, maior o status da cidade. Tahafett adotou como sua "arma eleita" a Espada de Tahafett, um antigo guerreiro morto enquanto ajudava a desbravar o território onde agora fica a cidade.

Firmemente encravada em um pedestal, a espada mágica parecia uma homenagem justa ao herói e um símbolo magnífico para a cidade. No entanto, ninguém sabia que a arma era amaldiçoada — o próprio guerreiro Tahafett morreu por ter sido traído pela espada em um combate decisivo. Uma vez posicionada no centro da cidade, ela passou a transmitir sua maldição para todos à volta.

Desde então nenhum habitante de Tahafett conseguiu abandonar a cidade. Isolados, incapazes de cuidar das fazendas distantes, morreram aos poucos de frio e fome — e mais tarde retornaram como mortos-vivos. Hoje Tahafett é uma cidade-fantasma, infestada de esqueletos, zumbis e ghouls.

Qualquer criatura que entra na cidade tem grande dificuldade em sair — façanha que exige imensa força de vontade. Supõe-se que a maldição será quebrada apenas quando a Espada de Tahafett for

removida de seu pedestal. Isso é algo que poucos ousam tentar, uma vez que dessa forma a maldição seria rogada sobre o novo portador da arma.

Cidade de Rhond

Esta cidade é famosa não apenas por abrigar o templo central do culto de Rhond, o Deus das Armas — mas também porque ali vive o PRÓPRIO Rhond!

É fato que, em Arton, qualquer criatura com poder suficiente e determinado número de devotos recebe o status de divindade menor. Diz a lenda que Rhond teria sido um dos mais antigos clérigos de Keenn no mundo. Após uma vida de grandes aventuras, combates e descobertas, ele transformou magicamente seu corpo em uma forma monstruosa de seis braços. Acumulou tanto poder e artefatos mágicos que acreditou ser capaz de vencer o próprio Deus da Guerra. Fez uma viagem planar até o reino de Werra para desafiar Keenn, mas acabou derrotado.

No entanto, o Deus da Guerra não puniu o perdedor; estava muito orgulhoso pela forma como foi desafiado. Um servo de Keenn não deve se acovardar diante de nenhum adversário, nem mesmo seu próprio deus! Como recompensa, Rhond recebeu de Keenn a imortalidade, o poder mágico de forjar as mais poderosas e magníficas armas, e o título de Deus das Armas e Armeiros — como ele passaria a ser conhecido pelos próximos séculos.

Rhond viajou pelo mundo, tornando suas armas famosas. A lenda do forjador imortal ganhou seguidores. A Cidade de Rhond é onde ele e seus devotos decidiram estabelecer o templo da ordem, que hoje marca o centro de uma cidade média.

Os trinta clérigos de Rhond atualmente ativos conquistaram esse status após receber armas especiais do próprio Rhond, e jamais deixar de usá-las em combate. Eles protegem o templo, impedindo que o trabalho de seu mestre seja perturbado por aventureiros que cobiçam suas armas. Também é trabalho dos clérigos proteger o povo da cidade, que venera Rhond como seu deus. O Forjador Imortal não é conhecido por sua paciência ou generosidade, mas ele às vezes concorda em forjar armas que sejam destinadas a grandes objetivos.

Quanto aos planos de Rhond, é bem possível que ele ainda não tenha desistido completamente de derrotar Keenn...

Geografia

Estepes do Norte

O extremo norte de Zakharov é semelhante ao norte das Uivantes, com terreno plano e vegetação rasteira de clima frio. Não há grandes cidades humanas aqui. Nesta área hostil, ruim demais para a agricultura, pecuária ou mineração, apenas grupos nômades conseguem sobreviver.

Bárbaros remanescentes da colonização do Reinado ainda podem ser encontrados aqui, em pequenos grupos. Eles têm muito em comum com os cavaleiros nômades da Estepe Selvagem das Uivantes, mas não chegam a ser tão violentos. Nos últimos tempos, chegam até mesmo a negociar armas com as cidades do sul e cavalos com Namalkah. Os mais jovens acabam deixando suas tribos para se tornar aventureiros.

Nas Estepes do Norte também encontramos algumas poucas tribos orcs. Estes vivem em escaramuças com os bárbaros, o que costuma provocar o surgimento de meio-orcs.

Rio Lengarim

Este afluente do Rio da Fortitude nasce em vários pontos das Colinas Centrais e fornece água para boa parte da região centro-norte do reino, de forma que muitas cidades de médio porte foram erguidas em suas margens.

O rio recebeu o nome de um explorador anão que guiava um grupo de colonos humanos através da região, mas morreu afogado ao cair por acidente em suas águas. Desde então comenta-se que o rio é assombrado: o fantasma de Lengarim pode ser visto de tempos em tempos vagando sobre as águas, à espera de aventureiros para guiar. Se ele de fato costuma conduzir aventureiros em segurança, ou apenas atraí-los para uma morte igual à sua, não se sabe.

Colinas Centrais

Zakharim é um reino de terreno plano, dominado principalmente por campos e colinas baixas, sem acidentes geográficos dignos de nota. Seu ponto mais elevado são as Colinas Centrais, que não chegam a 1.500m de altitude. Mesmo grupos de viajantes inexperientes poderiam atravessá-las sem muito risco, não fosse pela presença de monstros.

Com a escassez de grandes florestas, montanhas e outros bons esconderijos no território, a maioria dos monstros do reino adotou as Colinas como covil. Aqui encontramos grifos, hidras

e ocasionalmente dragões. Para os caçadores de monstros do reino, não há lugar mais indicado para agir.

Floresta de Kayalla

A maior massa florestal em Zakharov fica próxima ao extremo sudeste do reino. Ela é conhecida como o lar de Kayalla, a Rainha Verde.

Kayalla é uma dríade — um tipo de fada ligada a florestas e bosques —, talvez entre as mais antigas e poderosas de Arton. Ela ergue golens-árvore para proteger a floresta e seus habitantes contra criminosos. E Kayalla considera um "criminoso" qualquer pessoa ou criatura que danifique suas árvores ou machuque seus animais.

Dríades comuns têm sua alma abrigada em uma árvore antiga. Seus corpos femininos podem ser destruídos, mas sempre serão restaurados enquanto a árvore hospedeira viver. Apenas a destruição dessa árvore pode realmente matar a dríade. A alma de Kayalla está em um carvalho gigantesco, protegido por um verdadeiro batalhão de espadas-da-floresta, árvores-matilha, ursos-folhagem e outras criaturas vegetais.

Outros Pontos de Interesse

Fortaleza de Destrukto

Um dos alvos mais visitados pelos caçadores de tesouro locais, este antigo forte teria sido o quartel-general de Destrukto, antigo sumo-sacerdote de Keenn. Diz a lenda que o clérigo abrigava em sua fortaleza um exército muito bem armado e treinado, composto por guerreiros humanos e golens de batalha. Seu plano era derrubar o regente e tomar o controle do reino. Ironicamente, Zakharov foi salva da dominação pelo vilão Mestre Arsenal — que, logo após sua chegada a Arton, derrotou Destrukto em combate e tornou-se o novo clérigo máximo do Deus da Guerra.

Hoje, a fortaleza está em ruínas. Seus tesouros e artefatos mais poderosos foram levados por Arsenal — e o restante pilhado por aventureiros. No entanto, acredita-se que o antigo clérigo tinha câmaras secretas onde alguns itens importantes ainda podem estar escondidos, assim como guardas golens deixados para protegê-los.

Guildas e Organizações

A Guilda dos Mineradores

Sediado em Yuvalin, trata-se de um dos mais poderosos sindicatos do crime no Reinado. Sua influência alcança não apenas Zakharov como também se espalha através de outras nações.

A Guilda é secretamente chefiada pelos patriarcas de algumas das famílias mais ricas de Zakharov, sendo que nem todas vivem em Yuvalin. Controlando o principal suprimento de metais e gemas preciosas da região, a Guilda consegue influenciar até mesmo as decisões do regente — que tem lutado para livrar o reino dos bandidos, mas sem sucesso. Walfengarr Roggandin sabe que, desde a partida dos anões e seu fornecimento de minérios, a Guilda tem praticamente a economia do reino nas mãos. Mais um motivo para que o regente procure desesperadamente restaurar a aliança com Doherimm.

A Guilda enriquece explorando os trabalhadores das minas de Yuvalin, e cobrando preços elevados por seus produtos. Comerciantes de outros reinos que tentem negociar minério com os zakharovianos são prontamente atacados por bandidos contratados. O mais conhecido deles, o assassino **Manto da Morte**, já eliminou muitos rivais da Guilda.

Os Monges de Mãos Vazias

No reino das armas, há quem lute contra elas. Mestre de uma exótica técnica de luta chamada caratê ("mãos vazias" em tamuraniano), o homem conhecido como **Mão de Aço** comanda uma ordem de monges devotada ao combate desarmado. Através de treino intensivo, estes monges conseguem tornar suas mãos tão perigosas quanto armas afiadas. Eles viajam pelo reino para provar sua força e fazer com que as pessoas desistam de suas armas — uma missão bastante ingrata quando se trata do povo de Zakharov. De fato, os zakharovianos consideram estes monges extremamente chatos!

O próprio Mão de Aço é um homem imenso, e ainda mais forte do que aparenta. Não tem problemas em falar de seu passado: quando jovem, fez parte de um grupo de aventureiros. Em certa ocasião foram todos apanhados em uma emboscada, sem suas armas. Apenas o monge sobreviveu, e desde então essa preciosa lição tem orientado sua vida. "Confiar em armas é confiar em pó e areia", ele costuma dizer, citando um antigo sábio de Tamu-ra.

Os Desarmeiros

Sendo as armas tão valiosas em Zakharov, é natural que sejam cobiçadas por criminosos. Os Desarmeiros são uma antiga e bem organizada quadrilha de ladrões de armas. Com o tempo, "Desarmeiro" acabou se tornando um termo pejorativo local para qualquer ladrão.

Viajar sem proteção com uma arma valiosa é correr o risco de ser atacado por estes ladinos. Sabendo que as melhores peças estão nas mãos de aventureiros, os Desarmeiros incluem em cada bando indivíduos com habilidades variadas, como guerreiros, ladrões, magos e até clérigos (tipicamente de Hyninn ou Nimb). Em geral não matam suas vítimas: se possível, usam magias ou poções para incapacitá-las e tomar suas armas, para depois negociá-las no mercado negro existente em todas as grandes cidades do reino.

Além de roubos e assaltos, os Desarmeiros também praticam todo tipo de atividade ilegal ligada a armas. Desde o tráfico de armas ilegais (como peças malditas ou falsificadas) até o contrabando (conta-se que eles têm fornecido armas clandestinamente para Yuden).

Divindades Principais

Embora o deus **Keenn** seja amplamente venerado pelo povo, não existem aqui templos em sua homenagem. O povo de Zakharov vê o Deus da Guerra como um protetor durante as épocas em que a batalha implacável e sanguinária é inevitável, e não como o vilão que as outras nações costumam enxergar. **Khalmyr**, que em outras partes costumava absorver este aspecto da "guerra justa", aqui é visto como um juiz, que mantém a balança equilibrada. Estes são os deuses do Panteão mais populares no reino, sendo difícil saber exatamente quem fica em primeiro lugar.

O terceiro culto favorito em Zakharov pertence a um deus menor, **Rhond**, o Deus das Armas e Armeiros. Seu templo principal fica abrigado na Cidade de Rhond — onde o deus de fato pode ser encontrado! Na forma de uma criatura imensa e blindada, de seis braços, ele está sempre trabalhando em sua forja, produzindo algumas das armas mais magníficas de Arton. Seus clérigos se encarregam de impedir que o trabalho do mestre seja perturbado.

Ao contrário do que ocorre em reinos que não sejam Deheon, temos em Zakharov uma grande quantidade de devotos de **Valkaria**. Talvez a Deusa da Humanidade tenha a simpatia deste povo devido à sua rivalidade com os anões de Doherimm. Também ao contrário do que seria esperado, a deusa **Marah** também conta com muitos seguidores — como já foi dito, os zakharovianos amam armas, mas não amam a guerra.

São comuns clérigos e paladinos de Azgher, Tanna-Toh, Glórienn, Hyninn, Lena, Lin-Wu, Nimb, Thyatis e Tauron. São incomuns servos de Allihanna, Wynna, Megalokk e Grande Oceano. Devotos de Tenebra, Leen (Ragnar) e Sszzaas são odiados, e perseguidos assim que descobertos.

Encontros

É razoavelmente seguro viajar entre as cidades de Zakharov, especialmente na parte centro-sul. Exceto pelas Colinas Centrais e a Floresta de Kayalla, poucos lugares são conhecidos por abrigar monstros e animais fantásticos.

Mesmo assim, existem riscos. Como em Deheon, assaltantes goblins e gnolls são comuns. Nesta região eles não temem grupos armados, uma vez que TODOS por aqui usam armas e poucos sabem realmente usá-las. Isso pode levá-los a atacar aventureiros por acidente — e eles fugirão como ratos assim que a verdade for revelada!

Predadores territoriais espreitam nas áreas selvagens, atacando quem entrar em seu território. Kobolds e centauros podem ser encontrados em pequenos grupos ou tribos, mas é raro que tomem atitudes hostis contra forasteiros.

A parte norte do reino é bem mais perigosa. Ali encontramos mais animais selvagens — incluindo búfalos, alces, lobos, ursos e panteras — e também bárbaros, sejam humanos ou orcs.

Aventureiros

Com tantas armas à volta, grande parte dos aventureiros locais decidem ser guerreiros. Eles aprendem desde cedo a lidar com uma grande variedade de armas, e em geral podem contar com peças de qualidade superior como herança de família. Gladiadores, cavaleiros, paladinos e mestres-de-armas (um tipo especial de guerreiro-armeiro) são comuns.

Isso, entretanto, não impede a proliferação de outros tipos de herói. Ladrões são a segunda classe mais difundida no reino — não podia ser diferente, com tantas armas valiosas e oportunidades para roubá-las. Os bardos mais renomados são aqueles que conhecem a história das armas mais célebres.

Os magos mais bem-sucedidos são aqueles especializados em reconhecer, reparar ou

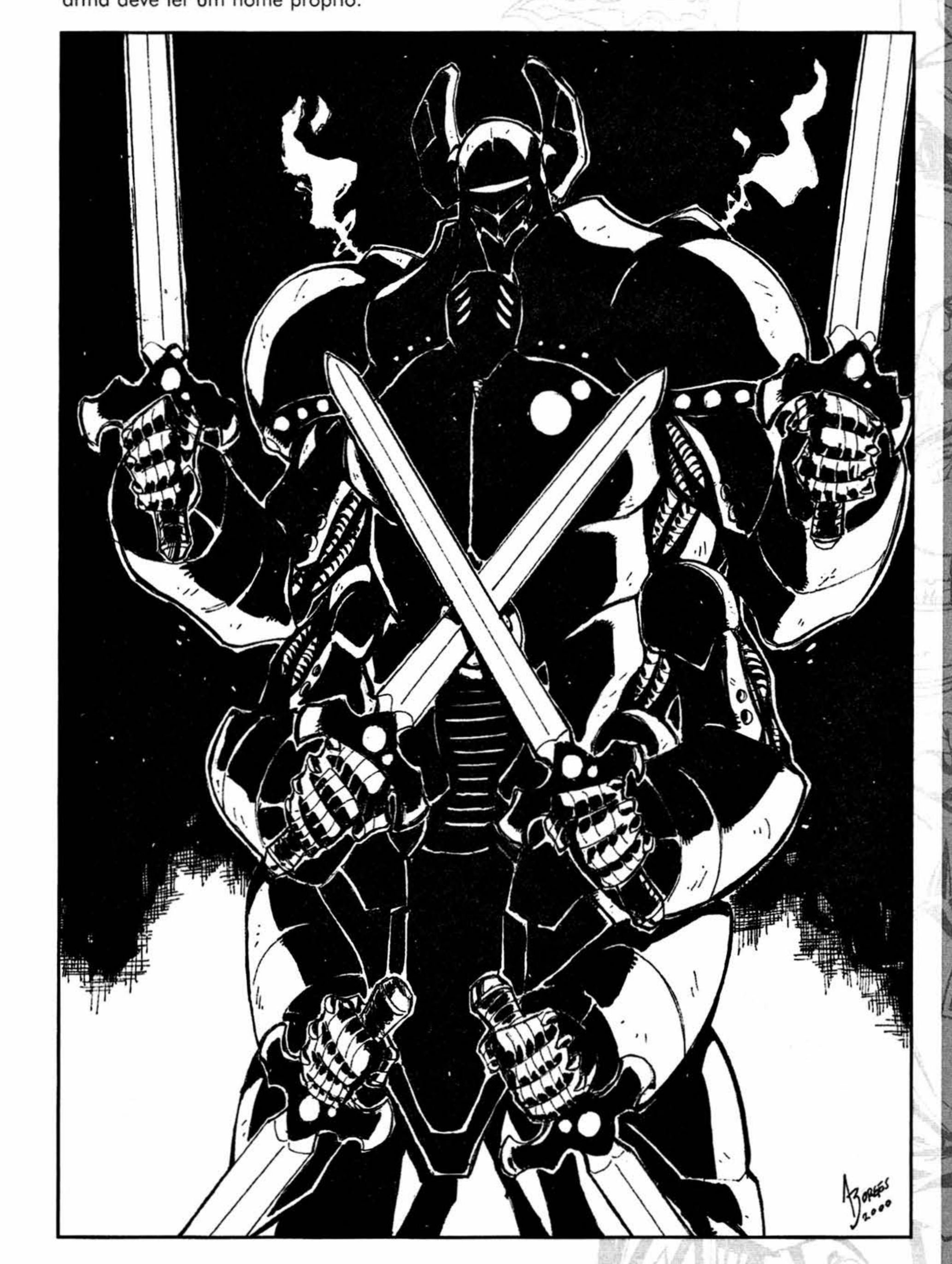
fabricar armas mágicas, é claro. O mago "puro" é um tanto raro: quase todos são magos-guerreiros, que combinam poder mágico com habilidade de combate. Já os clérigos, que combinam magia com poder de luta, são bem mais comuns. Na verdade, neste reino é difícil diferenciar um clérigo aventureiro de um padre comum, já que ambos andam armados...

Bárbaros e rangers são mais facilmente encontrados ao norte do reino, mas por vezes também visitam as cidades do sul. Druidas e xamãs raramente são vistos.

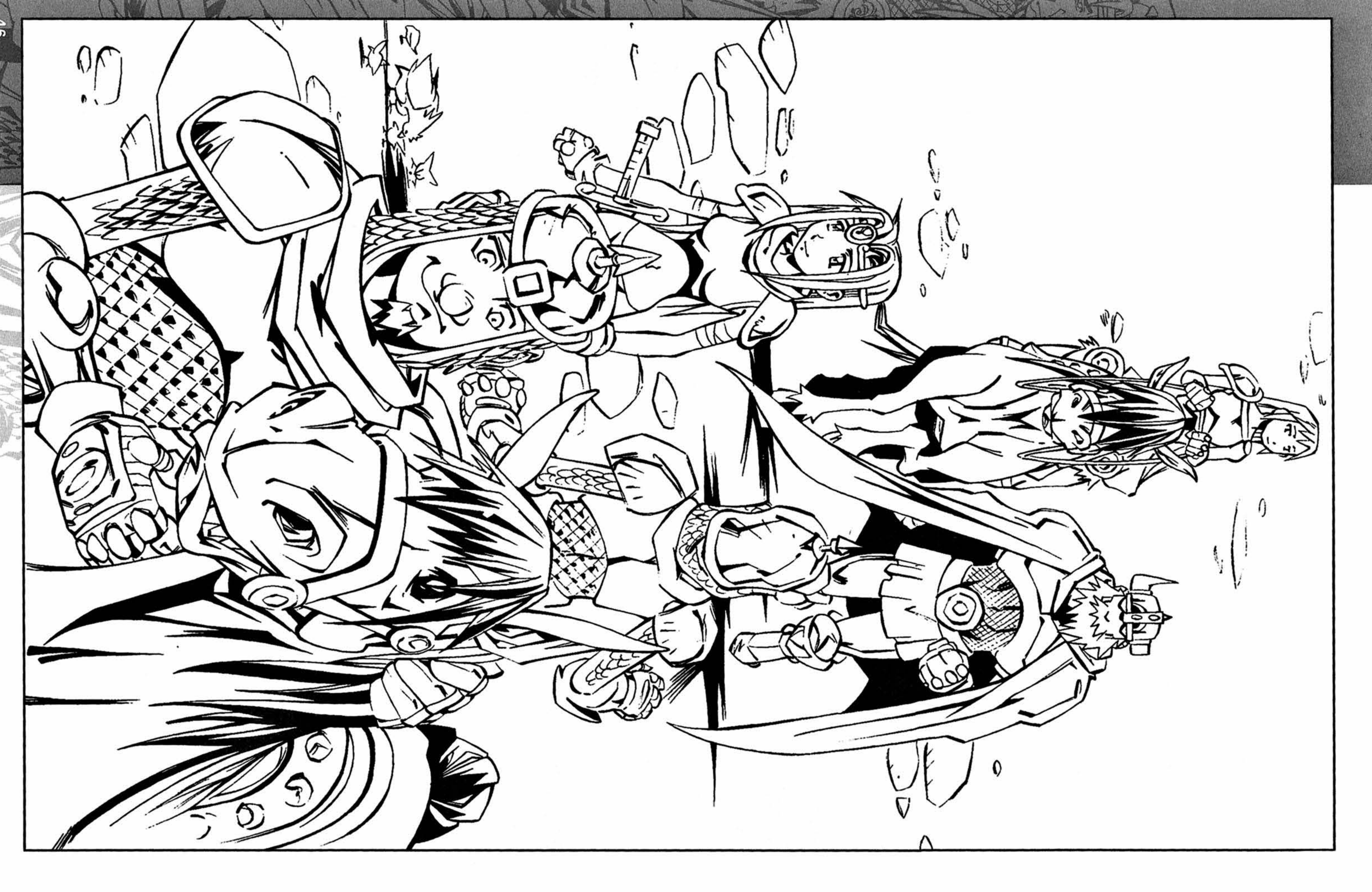
Personagens Nativos

Sendo a posse de armas tão importante para o nativo do reino, quase todas as famílias guardam peças de qualidade em seus lares. É costume que as armas mais finamente trabalhadas, poderosas, valiosas ou mesmo mágicas em um lar sejam ofertadas ao filho mais velho (homem ou mulher) quando este chega aos 18 anos (crianças e jovens podem ter suas próprias armas, mas apenas imitações inofensivas). Isso ocorre durante uma celebração especial, que marca a passagem para a idade adulta.

Todo personagem nascido em Zakharov já começa com uma arma de excelente qualidade (não mágica), sem custo extra, obtida por herança de família ou de alguma outra forma. (Em **3D&T**, acrescente 1 ponto ao dano total por Força ou Poder de Fogo quando usa essa arma.) Essa arma deve ter um nome próprio.



Rhond, o Deus das Armas e Armeiros, com sua própria cidade e ordem de clérigos em Zakharov



NAMALKAH

O Reino dos Cavalos

Ao norte do Reinado, na margem sul do Rio dos Deuses, estão as mais belas pradarias e gramados que os bardos cantam. Nessas planícies são encontrados os mais belos e garbosos cavalos selvagens que se pode imaginar. Criaturas magníficas, que exalam perfeição e um senso de nobreza ímpar. Só mesmo um único lugar em toda Arton pode oferecer montarias tão divinas: Namalkah, o Reino dos Cavalos.

Não é de se espantar que os nativos tenham tanto orgulho desses animais, chegando a considerá-los quase como pessoas. Em Namalkah a vida de um cavalo é tão sagrada quanto a própria vida humana, senão mais. Qualquer coisa ligada a cavalos assume um aspecto mais que importante no cotidiano do reino. É notório em toda Arton que os melhores criadores, cavaleiros, amazonas, tratadores, cavalariços e médicos especializados em cavalos são os namalkahnianos.

Tamanho é o valor dos cavaleiros e cavalos do reino que estes se tornaram a base fundamental de Namalkah, tanto econômica — pois seus animais são exportados para quase todas as outras nações — como religiosa, ideológica e filosoficamente. As crianças recebem seu cavalo próprio aos seis anos de idade, com a responsabilidade de cuidar dele como um adulto cuidaria de um filho.

Essa ligação com cavalos pode transmitir a impressão de que nativos deste reino são rústicos, como rangers ou bárbaros. De fato, os namalkahnianos descendem de tribos bárbaras e têm uma forte ligação com a natureza, mas são também pessoas sofisticadas. O reino apresenta numerosas grandes cidades, com castelos e palácios habitados por cavaleiros elegantes em armaduras luxuosas e brilhantes.

História

Quando os colonizadores vindos de Arton-Sul encontraram a estátua de Valkaria — e Roramar Pruss decidiu construir sua cidade a seus pés —, uma pequena parte desses colonizadores não concordou com a decisão.

Esse grupo dissidente não mostrava o mesmo fervor religioso dos seguidores de Pruss, e não acreditava que a deusa faria algo por eles. "Os deuses nos abandonaram em Lamnor", disseram. "Vamos conquistar nossa terra sem ajuda deles!" Assim, esses descrentes continuaram a seguir para o norte, em busca de melhor terreno. Tempos depois, parte desse mesmo grupo fundaria Sallistick, o Reino sem Deuses.

No entanto, a caravana não era composta apenas por pessoas sem fé ou ressentidas com os deuses. Alguns apenas preferiram procurar uma terra mais favorável para se fixar, pois não achavam satisfatória a região onde hoje é Deheon. Ao mesmo tempo, não concordavam com algumas decisões dos regentes de Sallistick. Tudo isso levou uma nova caravana a partir do Reino sem Deuses e buscar outras paragens.

Encontrando o obstáculo quase intransponível que o Rio dos Deuses representava, os colonos se estabeleceram junto ao grande corpo d'água. Viver ali trazia diversas vantagens: irrigação e terreno fértil para o plantio, pesca e caça abundantes, entre outras.

Não tardou para que os colonos travassem contato com as tribos nativas. Ao contrário do que aconteceu na maioria dos outros reinos, quase não houve conflitos. Os futuros namalkahnianos tiveram contatos pacíficos e tranqüilos com os bárbaros — que por sua vez, eram menos hostis do que os antigos exilados de Lamnor acreditavam.

Os tais "bárbaros" tinham uma cultura rica, com crenças, técnicas de agricultura e pecuária bastante avançadas. Respeitavam a natureza e sabiam conviver com os animais em harmonia. E acima de tudo, consideravam os cavalos selvagens como "irmãos de alma". Veneravam Hippion, o Deus dos Cavalos e Cavaleiros.

Com o passar do tempo, a miscigenação fez desaparecer as diferenças entre colonos e bárbaros. Ambos formariam o povo de Namalkah — um povo que construiu grandes metrópoles, mas nunca abandonou o orgulho de sua origem bárbara, sua ligação com a natureza e seu respeito pelos cavalos selvagens. Nem mesmo a (relativamente) recente separação de Callistia abalou

a confiança de Namalkah, uma nação pacífica e nobre. Os mais velhos (e mais ácidos), inclusive, acreditam que Callistia era apenas um peso morto para o reino.

Clima e Terreno

Namalkah apresenta clima tropical, com altas temperaturas durante o verão, mas amenizadas pela umidade proveniente do Rio dos Deuses e outras grandes massas de água. O clima no reino também é caracterizado por ventos fortes, sem dúvida responsáveis pela erosão das montanhas. Na verdade, tornados e ciclones são mais comuns aqui que em qualquer outra nação — e representam um dos maiores temores dos nativos.

Planícies e pradarias formam grande parte do terreno no Reino dos Cavalos, cobrindo grandes áreas com grama e matagais não muito altos. Apesar dessa vastidão, ainda se pode encontrar uma eventual floresta, montanha ou ravina. Muitos rios atravessam o reino, mas muito poucos são caudalosos ou amplos o suficiente para formar vales ou depressões. Em geral, é um dos reinos mais "planos" do Reinado.

Fronteiras

Namalkah possui pelo menos uma fronteira clara: o Rio dos Deuses. Antes de chegar às Uivantes e depois de passar por Callistia, o gigantesco rio limita a parte norte do reino.

Ao sul, o reino faz divisa com Zakharov (no extremo sudoeste) e Yuden. A nordeste fica Callistia, que antigamente fazia parte de Namalkah, mas depois declarou-se um reino independente. A oeste, uma pequena parte do reino faz fronteira com a Estepe Selvagem no extremo norte das Uivantes, mas ainda separada pelo Rio dos Deuses. Os reinos de Sallistik e Nova Ghondriamm, ambos a sudeste, completam as fronteiras namalkhianas.

Note que as fronteiras com Callistia e Yuden são linhas retas, sem grandes acidentes geográficos para marcá-las com clareza. Por vezes isso provoca atritos entre os regentes, cada um declarando certos pontos como seu território. De fato, alguns habitantes de cidades muito próximas das fronteiras nem mesmo sabem dizer em que reino vivem!

População

Essencialmente, pode-se dizer que a maioria dos namalkhianos são humanos (90%), embora não exista aqui qualquer preconceito ou pressão do povo contra semi-humanos. Ainda temos quantidades consideráveis de halflings (5%), elfos (1%) e outros (4%), sendo estes últimos compostos principalmente por centauros.

Os namalkhianos são gente mais alta que a média para o Reinado, com pele escura e rostos de feições angulosas. A maioria tem cabelos longos e negros, como crinas de cavalo, embora cabelos de outras cores não sejam incomuns. Obesos sofrem certo preconceito por parte da população — por aqui não é coisa popular fazer com que um cavalo faça esforço extra!

Regente

O sistema de governo de Namalkah combina elementos adotados pelos antigos nobres de Arton-sul com a organização dos bárbaros nativos. Os habitantes de cada vila ou cidade escolhem seu representante por bom senso ou voto direto — normalmente apontando um membro mais velho da comunidade, ou alguém que possua certa influência na região. Posses e dinheiro nem sempre determinam esse representante.

Esses líderes comunitários (raramente conhecidos como "prefeitos"; o termo "chefe" é muito mais comum) participam de reuniões mensais na capital para discutir os rumos do reino, decidir questões polêmicas e resolver problemas nacionais. Esse enclave também decide qual dos representantes será eleito como o Rei de Namalkah perante os outros participantes do Reinado.

O atual rei é **Borandir Silloherom**, chefe da capital Palthar. Além de um dos maiores e mais ricos criadores de cavalos de Namalkah (na verdade, um dos homens mais ricos em todo o Reinado!), Borandir também atua como organizador de torneios. Ele participa, direta ou indiretamente, de quase todos os negócios lucrativos do reino.

Ao contrário do que tipicamente ocorre com governantes ricos demais, Borandir é bastante respeitado e admirado por seu povo. A opinião geral é que ele ajuda o reino mais do que a si próprio, e seu sucesso material seria uma justa recompensa por sua nobreza e altruísmo. De fato, é difícil imaginar um rei tão dedicado ao bem-estar de seus súditos.

No entanto, correm boatos de que a família Silloherom sofre de uma antiga maldição, com efeitos terríveis. E o esforço de Borandir em ajudar outras pessoas teria justamente o objetivo de afastar a maldição.

Cidades de Destaque

Palthar (capital)

As típicas cidades namalkahnianas são modestas, sem exibir luxo ou riqueza exageradas. Torres e outras estruturas muito elevadas são raridade. Isso pode fazer parecer aos estrangeiros que trata-se de um reino pobre, sem recursos. Na verdade, o próprio povo prefere esse estilo de vida, por valorizar outras formas de conforto.

A arquitetura local costuma privilegiar grandes espaços abertos, parques e outras áreas verdes, mesmo nas cidades mais densamente povoadas. Quase não vemos casas de alvenaria com mais de um andar (poucos em Namalkah gostam de viver muito longe do solo). Esse tipo de estruturação urbana "horizontal" faz com que quase tudo fique mais distante. É preciso andar muito para chegar até onde se quer — o que não chega a ser um problema para pessoas que praticamente nasceram sobre o dorso de um cavalo.

Palthar segue esses mesmos preceitos. A cidade foi escolhida como capital de Namalkah não apenas por ser a maior do reino, mas também a mais próspera. Em poucos anos, o que era antes uma simples vila elevou-se ao status de metrópole, abrigando os mais bem-sucedidos criadores e negociantes de cavalos.

Palthar tem amplas estradas, imensos (mas baixos!) prédios públicos e admiráveis obras de infraestrutura, como galerias de esgoto e aquedutos, além de palácios e castelos onde vivem seus cidadãos mais ricos. Tanto conforto tornou-a famosa como um dos melhores lugares para se viver, atraindo famílias de todo o reino. Tal avanço se deve a uma rica e tradicional família de cavaleiros, criadores e mercadores de cavalos; os Silloherom, família à qual pertence o atual chefe da cidade e Rei de Namalkah.

Além de criar e negociar os mais magníficos cavalos do reino, os Silloherom participam de praticamente todos os grandes negócios realizados na cidade. Quase metade dos paltharenses trabalham para a família. Por razões que ninguém parece saber, os Silloherom acreditam que é seu dever proteger e cuidar da cidade — um trabalho que até agora realizaram com perfeição. Palthar talvez seja a única grande cidade no Reinado sem bairros pobres ou atividade criminosa digna de nota.

Outros motivos de orgulho para os cidadãos de Palthar são: o **Instituto de Estudos Eqüinos**, onde — com o devido tempo e determinação — pode-se aprender tudo que há para saber sobre cavalos; o **Mausoléu de Hippion**, onde descansam os restos mortais de alguns dos cavalos mais famosos do reino, com suas histórias devidamente registradas (incluindo cavalos pertencentes aos próprios deuses!); e os **Parques Tranqüilos,** onde uma ordem de druidas de Allihanna presta cuidados a cavalos doentes ou idosos.

Soldado de Namalkah: mesmo os soldados rasos são cavaleiros

Yron

Esta cidade fica situada às margens do Rio Amarante, o segundo maior rio do reino (o primeiro, naturalmente, é o Rio dos Deuses). Por sua posição privilegiada, atua como ponto de entrada para grande parte

da mercadoria importada que entra em Namalkah — sendo, portanto, o mais importante ponto comercial na região norte.

Embora não seja tão vasta ou bem estruturada quanto a capital, Yron é igualmente rica. Faz parte da tradição local adornar os cavalos com jóias e gemas preciosas (na verdade, usar pessoalmente jóias mais bonitas que as de seu cavalo é considerado de extremo mau-gosto). Os mais endinheirados chegam ao extremo de equipar suas montarias com ferraduras de prata, ouro ou até platina.

Yron é uma cidade especializada em serviços, não em produção: a criação local de cavalos é fraca, mas compensada pela qualidade de seus tratadores, cavalariços e veterinários. No ramo dos heróis aventureiros, os melhores cavaleiros mercenários do reino também podem ser contratados aqui.

A **Academia de Medicina Eqüina**, conduzida por experientes clérigos, druidas e xamãs, é o melhor lugar em toda Arton para encontrar a cura de qualquer doença ou maldição ligada a cavalos. Esta Academia mantém intercâmbio com o Instituto de Estudos Eqüinos de Palthar.

Igualmente digno de nota é o trabalho da **Guilda dos Cavalariços e Tratadores**, que organiza as diversas escolas e tutelagens específicas dos tratadores de cavalos em Yron. Todo nativo de Namalkah sabe como tratar um cavalo, mas tornar-se um grande mestre nessa área ainda é uma tarefa árdua. Muitos estrangeiros chegam a Yron através dos transportes fluviais para ingressar nessas escolas.

Suth Eleghar

Como a cidade mais próxima do reino de Yuden, Suth Eleghar é o principal ponto comercial da região sul do reino, disputando com Yron o título de cidade economicamente mais importante para Namalkah. No entanto, enquanto Yron trabalha com importação, Suth Eleghar tem como especialidade a exportação.

Graças a um tratado com o reino ao sul, as estradas da região são muito bem patrulhadas e seguras — protegidas pelos severos soldados de Yuden —, tornando a vida mais fácil para os mercadores. Ao contrário de sua "cidade-rival" ao norte, Suth Eleghar tem grandes fazendas de criação de cavalos enchendo suas paisagens. Muitas dessas fazendas são responsáveis por animais de corrida, competição ou exibição.

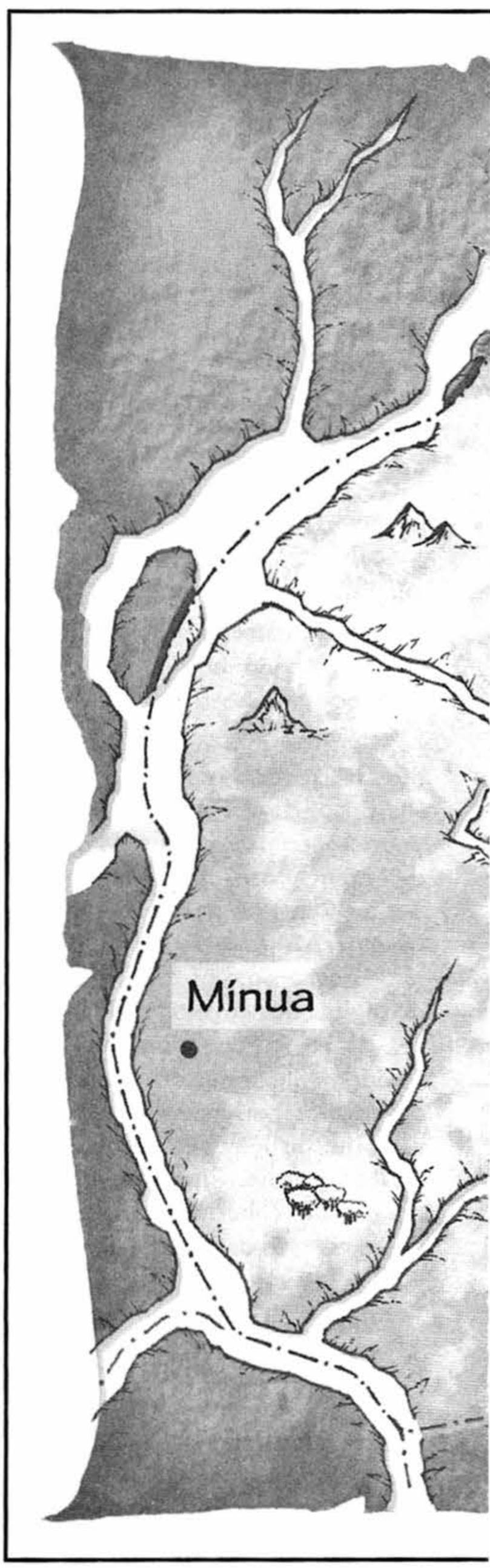
Corridas de cavalos são uma tradição local. Além das Corridas do Festival Anual em Drekkelar (a cidade mais próxima, no reino de Yuden), os suth-eleghariano realizam — seis meses após o festival yudeniano — a Grande Final das corridas de cavalo, cujas provas decisivas acontecem durante todo o ano. Esse é o evento mais esperado do ano, atraindo espectadores e competidores de todo o reino (e também de reinos vizinhos) para uma festa de três dias.

Comenta-se que o famoso corredor yudeniano **Michael Hursten** (mais detalhes sobre ele em Yuden) não entra na cidade desde uma briga com um cavaleiro namalkahniano chamado **Haazen Darveis**, um dos mais populares em Suth Eleghar. Os dois se recusam a falar sobre o assunto, mas especula-se que tenha alguma relação com a morte de Incandescente, o cavalo de Darveis.

Mínua

Como a cidade mais próxima do extremo oeste do reino, Mínua é um dos locais mais frios de Namalkah, graças à sua proximidade com as Uivantes.

Situada em uma região não muito povoada, Mínua tem poucos habitantes se comparada a outras cidades grandes namalkahnianas — mas goza de certo prestígio e fama, devido a seus singulares cavalos albinos. A espécie só existe nessa região, domesticada há muito tempo por bárbaros que traçam algum parentesco com os esquimós das Uivantes.



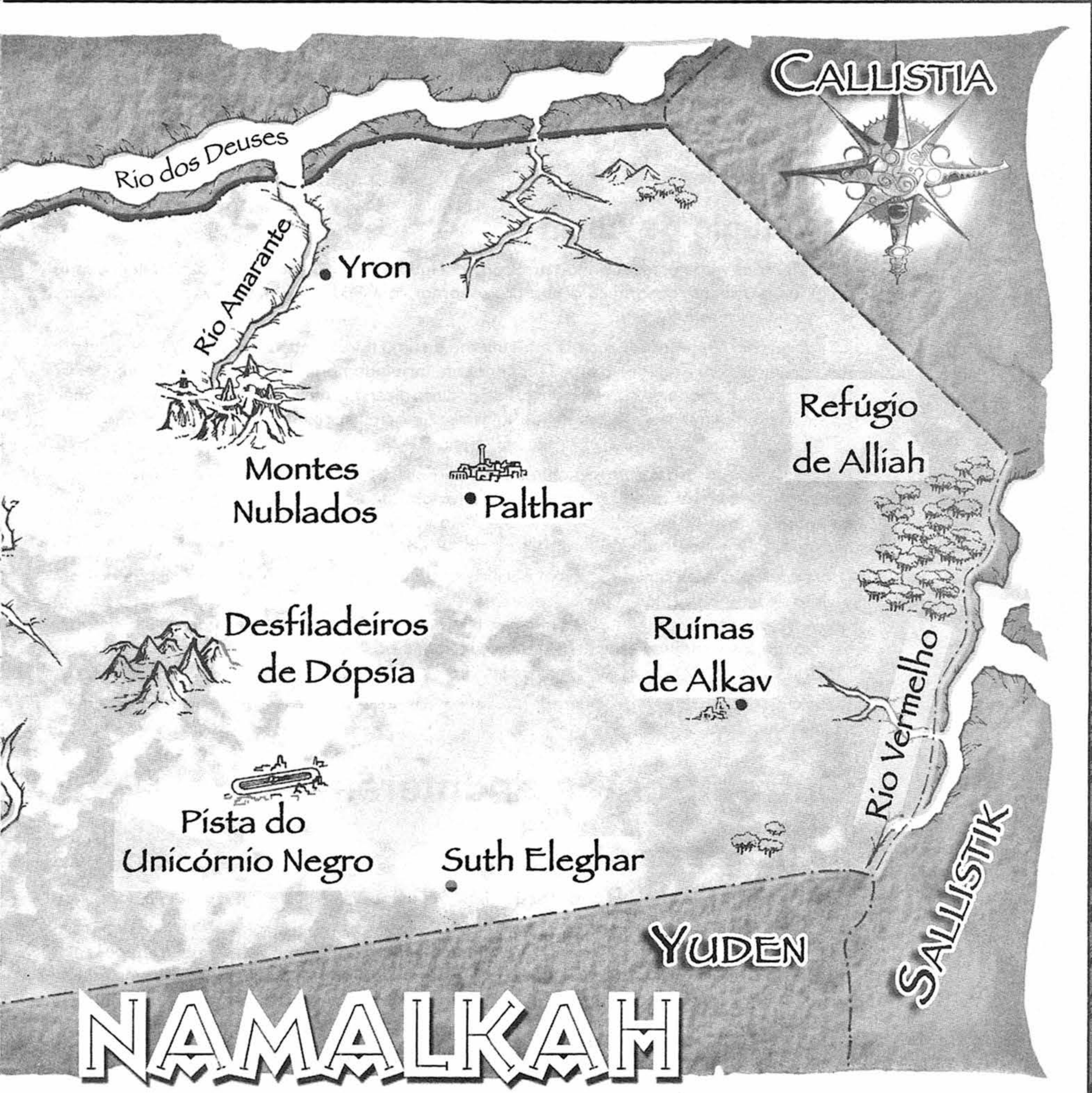
Os cavalos de Mínua são totalmente brancos (até os cascos) e com olhos vermelhos. São bem maiores, mais fortes e vigorosos que o cavalo de montaria comum. Além disso, têm crinas mais densas, tufos de pêlos nas patas e pelagem mais grossa. Embora sejam mais lentos que o cavalo comum, são extremamente resistentes ao frio — tanto que não podem ser afetados por nenhuma forma de frio não-mágico. Tudo isso faz deles uma montaria perfeita para a região.

Mínua tem sua economia baseada na cuidadosa criação e preservação dessa espécie. Não há pontos turísticos ou outros lugares de interesse na cidade, mas mesmo assim ela é visitada por viajantes. Afinal, em uma região tão fria, qualquer taverna ou estábulo são uma bênção para os nativos de Namalkah, tão acostumados a um clima mais quente.

Geografia

Os Desfiladeiros de Dópsia

Uma das raríssimas áreas montanhosas do reino, e conseqüentemente uma das mais famosas (juntamente com os Montes Nublados), os Desfiladeiros de Dópsia são o resultado da erosão do rio Ammenes, outrora vasto e caudaloso, com um enorme volume d'água. Hoje em dia, contudo, o Ammenes não passa de um pequeno córrego nas profundezas dos desfiladeiros. O que teria causado a diminuição do Ammenes, ninguém sabe ao certo.



Os Desfiladeiros são considerados um dos lugares mais perigosos em toda Namalkah. Ali vive uma enorme quantidade de trolls, sempre em batalha contra os gigantes que também querem a região para si. Para piorar, temos também muitos ogres e ciclopes escondidos nas cavernas, que ocasionalmente tomam parte no conflito — em qualquer dos lados, dependendo do que lhes é oferecido.

A região seca e pedregosa também é propícia como esconderijo para felinos selvagens, quimeras e grifos. Aparentemente não há lobos; alguns rangers (que ainda insistem em viver perto do desfiladeiro) costumam dizer que os lobos "foram viver em algum lugar mais calmo, como uma área de Tormenta, por exemplo".

Os Montes Nublados

Mesmo sendo "o ponto mais alto de Namalkah", os Montes Nublados não são montanhas muito altas se comparadas às Uivantes ou Sanguinárias. Mas, para os habitantes do reino mais plano de Arton, são vistos com espanto e alguma admiração.

Os Montes Nublados — chamados assim por causa das nuvens que sempre circundam seus cumes — são formados por quatro montanhas, sendo que a maior abriga a nascente do Rio Amarante. Não são montes muito escarpados ou difíceis de escalar (para alguém com experiência no assunto). Algumas cavernas horizontais podem ser encontradas mesmo nas partes mais baixas dos montes, servindo como abrigo provisório para viajantes. Desde que não estejam, é claro, sendo usadas como toca por animais selvagens (o que é comum).

Os namalkahnianos preferem evitar estes montes, por três motivos em especial: é difícil cavalgar através deles, o que poderia até mesmo quebrar as patas de um cavalo; os montes são habitados por grifos (que, como todos sabem, adoram carne de cavalo e não dispensam carne humana); e pelo boato de que a região tem sido usada como esconderijo por um dragão de duas cabeças. Essa última informação nunca foi comprovada, mas ninguém quer arriscar.

Alguns nativos dizem ainda que uma estranha dupla de aventureiros estrangeiros teria fixado residência nas montanhas: um guerreiro anão chamado **Tohnneimm** e um centauro de nome **Junip Cascos-de-Ferro.**

O Refúgio de Alliah

Com planícies verdejantes cobrindo praticamente todo o reino, qualquer tipo de vegetação mais cerrada ou acidente geográfico acaba por se tornar conhecido, por menor que seja. Foi o que aconteceu com esta floresta.

O refúgio é na verdade a parte mais interna de uma floresta no extremo leste de Namalkah, nas fronteiras com Callistia e Nova Ghondriamm, incluindo parte da margem do Rio Vermelho. Embora seja chamada de floresta, um druida poderia dizer que mais se aproxima de um matagal, pois não há muitas árvores altas e mesmo essas são bem espaçadas entre si.

A região não teria nada de curioso não fossem os centauros que lá vivem. Tempos atrás, algumas tribos nômades destas criaturas proclamaram o lugar como seu território. Nenhum não-centauro pode entrar no Refúgio de Alliah sem a devida autorização. O regente de Namalkah na época concordou em ceder a região aos centauros, desde que estes não tentem expandir seu território e nem entrar em conflito com as cidades ou reinos vizinhos.

Hoje em dia, os centauros vivem pacificamente no refúgio, sendo muito difícil que aceitem a visita de um não-centauro. As únicas exceções são feitas para elfos. O motivo está no fato de que em certa ocasião o líder dos centauros, **Brahm Crina-Negra**, teve a ajuda de um elfo; por essa razão, os centauros estendem sua hospitalidade ao "povo sem pátria".

Brahm é um inimigo ferrenho de Rark, o líder dos Cascos Sangrentos. Contra ele, pode até mesmo ajudar ou abrigar aventureiros não-centauros no Refúgio, coisa que dificilmente faria em outras condições.

Outros Pontos de Interesse

As Ruínas de Alkav

Nem mesmo os centauros sabem dizer que tipo de pessoas (se é que eram mesmo pessoas) vivia nestas ruínas.

Uma civilização antiga e desconhecida parece ter habitado Namalkah há muito tempo, antes mesmo da presença dos bárbaros. As únicas evidências disso parecem ser os restos de uma grande cidade, com construções de pedra e alvenaria, e muralhas repletas de entalhes, pinturas e escrituras bem preservadas.

É certo que estas ruínas devem esconder tesouros antigos, sendo por isso visitadas por aventureiros. Mas também é verdade que ali rondam certos mortos-vivos, mais perigosos que o

tipo "comum" destas criaturas, como múmias e zumbis inteligentes.

Curiosamente, estudiosos de Namalkah descobriram — através do estudo das escrituras — que os antigos habitantes de Alkav nunca domesticaram cavalos, considerando-os animais selvagens. Alguns sábios suspeitam até mesmo que esse povo temia os cavalos.

A Pista do Unicórnio Negro

Antigamente usada para sediar grandes torneios entre cavaleiros, esta arena de jogos hoje está abandonada graças a um infeliz incidente ocorrido há trinta anos.

Durante um grande torneio, os favoritos eram a amazona **Sooliah** e seu fabuloso unicórnio **Andhes**. Ele estava à frente da corrida, sem desconfirar que um cavaleiro desonesto havia contratado capangas para instalar armadilhas na pista. Caindo em uma delas, o unicórnio tropeçou e derrubou sua dona, matando-a acidentalmente com o chifre.

Enlouquecido, Andhes matou todos os outros competidores, incluindo o assassino de Sooliah, e seus cavalos. Naquele instante, o unicórnio — animal mágico conhecido por sua bondade e pureza — tornou-se negro, e seus olhos vermelhos. Era agora uma fera amaldiçoada, corrompida pelo ódio.

Desde então a criatura protege a pista, atacando e matando qualquer invasor. Sabe-se que o Unicórnio Negro conserva todos os poderes característicos de sua espécie, mas de forma invertida — em vez de curar, por exemplo, sua magia pode provocar ferimentos.

Guildas e Organizações

As Amazonas da Planície sem Fim

Dentre as diversas tribos nômades que existiam no reino antes da chegada dos exilados de Arton-Sul, uma das maiores e mais orgulhosas era a Tribo da Planície sem Fim. Esta tribo, como as demais, recebeu os estrangeiros de braços abertos e juntos formaram o povo de Namalkah como conhecemos hoje.

Alguns indivíduos, porém, não concordaram com o abandono de suas tradições e costumes. Eles acreditavam que os espíritos da natureza ficaram zangados e trariam muita infelicidade. Entre essas vozes descontentes, aquela que falava mais alto pertencia a uma sacerdotisa guerreira, **Duria**, descendente de grandes chefes da Tribo da Planície sem Fim.

Duria proclamou que teve uma visão: a glória de seu povo seria recuperada, os espíritos seriam apaziguados e uma nova tribo nasceria, mas apenas mulheres poderiam participar. Ela então começou a reunir amazonas, guerreiras e druidas para formar a tribo nômade conhecida como as Amazonas da Planície sem Fim.

As amazonas são vistas de formas diferentes pelos namalkahnianos. Alguns as consideram pouco mais que um grupo de bandidos, que roubam e saqueiam cidades, e ainda seqüestram bebês para dar continuidade ao bando (prática que elas realmente mantém até hoje). Outros dizem que elas são heroínas, ajudam os necessitados, e estão entre os poucos que combatem os Cascos Sangrentos. E alguns ainda acham que elas apenas querem ser deixadas em paz.

Os Cavaleiros da Tempestade

Estes misteriosos cavaleiros representam um dos maiores mistérios de Namalkah. Quando há inocentes em perigo — sejam vítimas de monstros, bandidos ou mesmo desastres naturais —, eles podem surgir subitamente com suas montarias furiosas, combater a ameaça e então partir, sem dizer uma palavra sequer. Receberam esse nome porque uma grande nuvem de pó e areia, provocada pelos cascos de seus cavalos, ergue-se no horizonte quando eles estão prestes a chegar. O povo acredita que essa nuvem é de onde eles vêem e para onde vão.

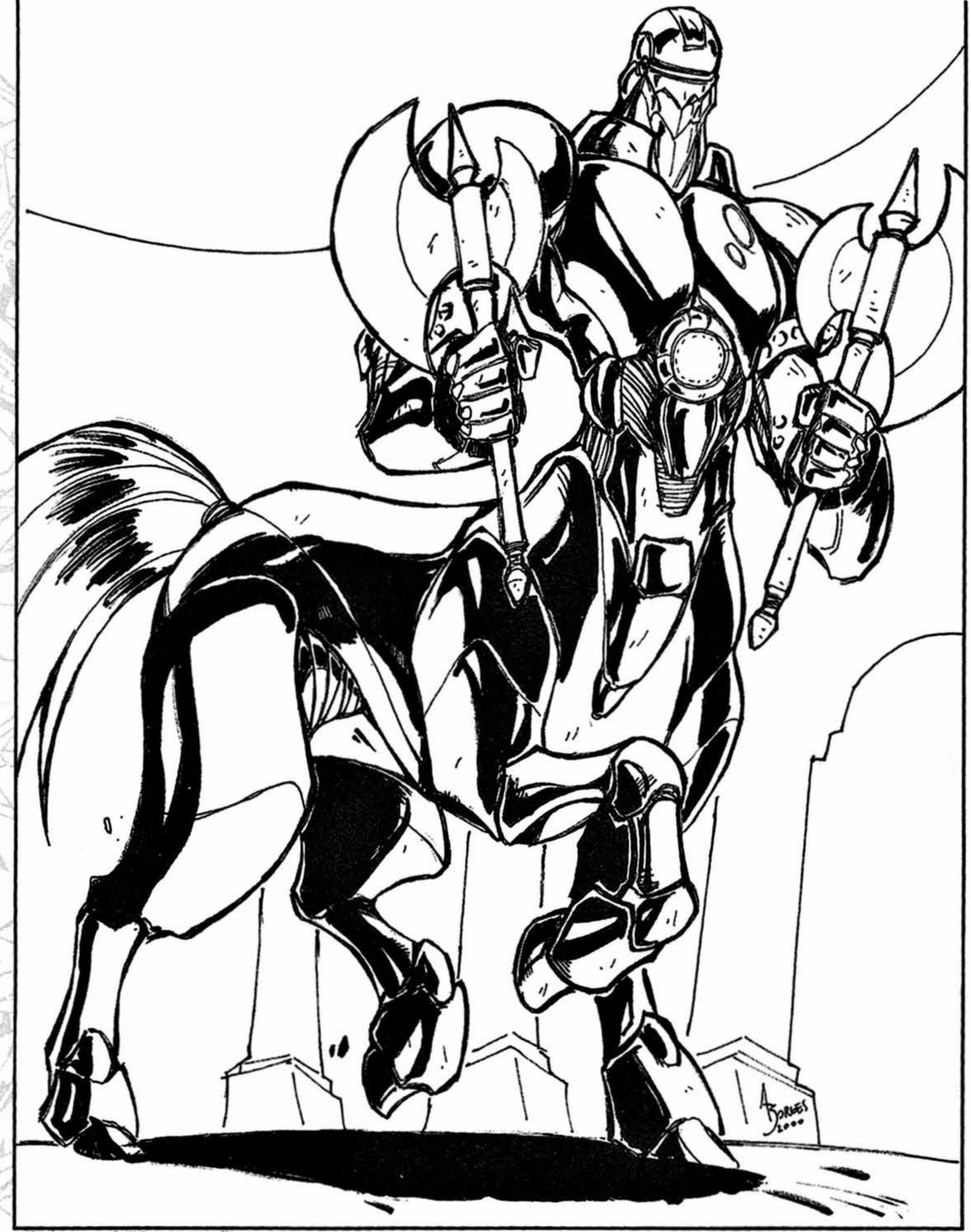
Não se sabe ao certo quantos são, pois o seu número muda a cada aparição: podem ser cinco ou seis, ou então dezenas. Mesmo sua raça não é conhecida, pois escondem os rostos com máscaras. No entanto, como notou um aventureiro estrangeiro certa vez, todos carregam espadas e escudos similares aos usados pelos guerreiros do Deserto da Perdição — que fica milhares de quilômetros ao norte, muito além do Rio dos Deuses.

Alguns dizem que os Cavaleiros da Tempestade são espíritos que precisam cumprir uma missão, ou que estariam aguardando uma ordem de seu comandante. Outros dizem que são manifestações do poder de Hippion, encarregados de ajudar seus devotos.

Os Cascos Sangrentos

Centauros são comuns em Namalkah, mas normalmente não se envolvem nos assuntos do reino ou nas vidas das outras raças nativas. Embora sejam um povo isolado, a maioria dos contatos com centauros é amistoso — pois eles são, em sua maioria, nobres, orgulhosos e leais, respeitadores

Rark, o centauro blindado: líder dos Cascos Sangrentos



da natureza e do direito à vida. Mas existem exceções.

Os Cascos Sangrentos são um grande bando formado por centauros de má índole, dissidentes de várias tribos (as mesmas que depois se retiraram para o Refúgio de Alliah). Eles acreditam que, por serem mais fortes e estarem no reino há mais tempo que os humanos, estes deveriam ser seus escravos. São centauros que desprezam a deusa Allihanna (normalmente adorada por esta raça), acham que Hippion está morto, e veneram Megalokk, o Senhor do Monstros. Por tudo isso, os Cascos Sangrentos desejam acabar com toda a vida humana e semi-humana na região, bem como vingar-se de seus "primos" traidores.

O líder, **Rark**, é um clérigo de Megalokk bastante poderoso. Ele utiliza como armas dois grandes machados mágicos, e está sempre protegido por uma armadura mágica completa, incrivelmente bem adaptada a seu corpo centauro. Embora os poderes exatos dessa armadura sejam desconhecidos, sabe-se que ela aumenta muito sua força.

Os Cascos Sangrentos atacam pequenas cidades, caravanas comerciais e até mesmo grupos de aventureiros. Os poucos sobreviventes acabam como escravos ou mesmo comida, pois estes monstros cruéis devoram carne humana. Felizmente para o povo de Namalkah, o bando (formado por algumas centenas de guerreiros) não é numeroso o bastante para ameaçar cidades de médio ou grande porte. Mas Rark pode ter planos para que isso mude...

Divindades Principais

Como herança do povo bárbaro que vivia na região, os atuais nativos de Namalkah cultuam o antigo deus **Hippion** ainda hoje. Patrono dos cavalos, cavaleiros e amazonas, Hippion não faz parte do Panteão, sendo um dos poucos deuses menores reconhecido como igreja oficial de um

reino. Diz a lenda que Hippion teria sido um cavalo poderoso e imortal, atuando como montaria para muitos grandes guerreiros, bárbaros e paladinos ao longo dos séculos — e acredita-se que ele cumpra esse papel ainda hoje, talvez para um "dono" que nem mesmo desconfie de sua verdadeira identidade.

A Deusa da Natureza **Allihanna** é a segunda divindade mais popular entre os namalkahnianos. Como criadora de todos os animais, não é de admirar que seja vista com bons olhos — sem mencionar o fato de que os nativos valorizam o contato com a natureza. Alguns estudiosos suspeitam que o próprio Hippion seria, na verdade, um semideus filho de Allihanna.

A igreja de **Khalmyr** também está muito presente no reino, desde a época de sua fundação. Em Namalkah, o Deus da Justiça é visto mais como um juiz do que como um guerreiro.

As religiões oficialmente proibidas são os cultos a Hyninn, Megalokk, Ragnar e principalmente Sszzaas, sendo raríssimo encontrar aqui clérigos destes deuses. Outras religiões são permitidas, ainda que sacerdotes nativos sejam incomuns.

Encontros

Nas planícies e pradarias de Namalkah não há muitos monstros ou criaturas fantásticas. Encontros com tais seres são mais comuns em florestas, montanhas e desfiladeiros. Rios e lagos também abrigam certas criaturas perigosas.

O maior risco para viajantes ainda são os assaltantes. Em sua maioria humanos, os bandidos atacam rapidamente em bandos bem organizados, sempre liderados por um cavaleiro experiente. Não é raro que esses bandos pertençam a pequenas tribos esparsas de orcs, hobgoblins ou outros tipos de humanóides selvagens. Também há relatos de ataques realizados por centauros agressivos, mas estes não são freqüentes.

Entre os animais selvagens mais comuns no reino temos grandes felinos como panteras e leões da pradaria, que caçam cavalos selvagens. As florestas são ricas em todos os tipos de pássaros e insetos, incluindo versões gigantes e/ou agressivas. Os desfiladeiros são excelentes esconderijos para praticamente todo o tipo de animal.

Monstros que apreciam grandes territórios e espaços abertos, como wyverns, quimeras, mantícoras e até mesmo dragões azuis podem ser vistos nos céus ou atacando pequenos grupos de aventureiros. Trolls são comuns nos desfiladeiros, lutando por espaço com ogres e gigantes. E os grifos, com seu apetite por carne de cavalo, existem em grande número e são considerados uma verdadeira praga.

Aventureiros

Desnecessário dizer, qualquer aventureiro que consiga agir sobre o dorso de um cavalo pode ser encontrado em Namalkah. Desde o galante cavaleiro em armadura metálica, mais comum em grandes cidades, até o orgulhoso bárbaro errante. No entanto, por sua ligação com a natureza e apreciação por espaços abertos, os aventureiros locais tendem a ser bárbaros ou rangers — sem dúvida o tipo mais comum de herói no reino.

Os bárbaros locais não lembram aqueles encontrados no restante do Reinado. Em vez de vestir peles de animais, muitos deles preferem roupas de couro fino ou tecido, adornadas com penas, dentes, chifres, cintos e bandanas.

Druidas e xamãs são mais comuns que clérigos, a maioria devotos de Hippion e Allihanna. Paladinos de Khalmyr também são comuns. Clérigos de outros deuses costumam ser encontrados apenas em cidades de grande ou médio porte. O mesmo vale para magos. Feiticeiros, no entanto, podem ser encontrados em cidades menores.

Personagens Nativos

A ligação dos namalkahnianos com cavalos é notória. Além de serem os melhores criadores de cavalos conhecidos no Reinado, a equitação, criação e todos os aspectos relativos a cavalos fazem parte da cultura local.

Todo personagem nativo de Namalkah possui as perícias necessárias para cavalgar e tratar de cavalos. Essas perícias são de comum conhecimento e tradicionalmente ensinadas, vistas como tão essenciais como qualquer outra. Até mesmo personagens que normalmente não teriam muita intimidade com essas perícias (magos, por exemplo) têm um bom conhecimento delas. Tais habilidades dizem respeito apenas a cavalos; um namalkahniano não sabe usar ou lidar com outras montarias, como camelos ou elefantes.

Os nativos de Namalkah também conseguem falar livremente com cavalos. Não é um poder mágico (portanto, não pode ser anulado como uma magia), mas sim um profundo entendimento da natureza desse animal. Novamente, essa habilidade é válida apenas para cavalos.

CALLISTIA

O Reino sob Ataque

Tempos atrás, se algo pudesse ser dito a respeito de Callistia, seria que é um lugar onde nada acontece. Um reino de pessoas simples, sem nada de especial. Muita gente até mesmo confundia Callistia com uma parte de Namalkah.

A economia callistiense é baseada essencialmente na pesca, proporcionada pelos numerosos rios que cortam o reino — ramificações menores do Rio dos Deuses e do Rio Vermelho. O reino tem o maior número de rios e córregos entre as nações do Reinado. Portanto, além da pesca, o transporte fluvial através do reino também é uma atividade importante.

O povo de Callistia é humilde e simplório. Comandado por famílias nobres e arrogantes, mais preocupadas com estilo e moda, e menos com as necessidades da população. De fato, parece um lugar tão desprovido de atrativos que "nem mesmo os monstros se interessam em passar por lá" — uma vez que aparições de monstros, criaturas mágicas e mesmo goblinóides são raras.

Mas isso mudou recentemente.

Várias cidades ribeiras têm sido atacadas por estranhas criaturas aquáticas, nunca vistas antes, nem mencionadas em antigas lendas. Esses seres monstruosos são humanóides, mas com feições primitivas, que lembram ao mesmo tempo peixes, répteis e anfíbios, mas sem respeitar qualquer classificação.

Um elfo sobrevivente a um ataque chamou essas criaturas de *lursh lyins*, "tiranos das águas". Poucos sabem porque esses monstros estão atacando as cidades, matando todos que encontram, humanos e animais — e levando consigo apenas os peixes trazidos dos rios pelos pescadores.

História

Ao contrário do que dizem os relatos exagerados dos nobres que comandam o reino, Callistia nunca passou por períodos de guerras, conflitos ou grandes perturbações.

Quando Namalkah foi fundado em 1085, havia sido considerado um dos mais longínquos reinos a ser colonizado. Era também um dos maiores em extensão de terras, abrangendo toda a região até o Rio Vermelho. Mas a propensão eqüestre dos nativos já era forte nessa época — a maioria dos colonos e novos habitantes escolheram terrenos mais secos e com poucos obstáculos, como planícies e pradarias, como suas terras.

A região mais a nordeste foi praticamente deixada intocada, pois a existência de muitos rios era vista como um empecilho, um ponto negativo. Mesmo as tribos locais de bárbaros e outras comunidades foram deixadas em paz.

Mas um grupo de nobres, originalmente pequenos negociantes ou com cargos de pouca importância — e também sem muita influência na corte de Namalkah — viam essas terras com olhos mesquinhos e invejosos. Usando sua pouca influência, conseguiram ser designados como donos das terras mais a nordeste, com liberdade para exercer autoridade e decisão sobre seus súditos. Comenta-se que a corte de Namalkah concordou apenas para se ver livre das intrigas e incômodos provocados por esses nobres.

Começou então a "colonização" da região nordeste — um amontoado de condados e baronatos. Apesar das promessas dos nobres, poucos colonos queriam viver nessa região desinteressante. Os poucos que o fizeram acabaram por se unir às pacíficas tribos locais, que viviam da pesca nos muitos rios. Esses "bárbaros" aceitaram os novos habitantes como "amigos trazidos pelas águas". Muito dos costumes hoje utilizados no culto a Nerelim nasceu originalmente dessas tribos.

Cinco anos após a nomeação dos nobres para comandar a região onde atualmente é Callistia, os mesmos nobres inventaram diversos motivos e provocações que justificariam uma separação de Namalkah. Ameaçaram até mesmo começar uma guerra civil caso o reino não reconhecesse sua independência. A população sabia que esse "movimento de independência" era na verdade uma tentativa dos nobres de escapar à tutela da corte de Namalkah. Mas o povo era (e ainda é) extremamente passivo; pouco importa que comanda o reino.

O regente de Namalkah na época, Garasvhor Olhos-de-Falcão, sabia que pouco tinha a perder abrindo mão do território nordeste — que não servia para nada mesmo. Os namalkahns

pareciam até mesmo aliviados por estar livres daqueles nobres chatos e frívolos. A independência do reino se deu pacificamente, através do Acordo de Nuesin, escrito por uma das famílias nobres "rebeldes". Esse acordo também é conhecido (principalmente em Namalkah) pelo nome pouco respeitável de "Tratado do Deixa-Ficar".

Os nobres agora tinham total domínio sobre Callistia, o novo reino. Isso fez pouca diferença: nunca conseguiram elevar o status (seu próprio e do reino) muito acima do que já era. Callistia não tomou parte em nenhum grande conflito, conquista, descoberta ou avanço técnico em mais de trezentos anos. Mesmo com seu comércio fluvial e habitantes com incríveis técnicas pesqueiras, o reino é famoso por ser pobre e atrasado, e por seus nobres preguiçosos e corruptos. Dentro do Reinado, até mesmo Hershey e Pondsmânia têm mais influência política. "Mudar-se para Callistia" acabou se tornando um eufemismo para aposentadoria.

Mesmo agora, com os recentes ataques de monstros aquáticos, o reino desperta pouco interesse. Grande parte do Reinado acredita que tudo não passa de invenção dos nobres para chamar a atenção, mostrando que há algo de valor em Callistia (e não seria a primeira vez que isso acontece...).

Tiranos das Águas

Callistia começou a ter medo da noite. Há aproximadamente onze meses, um das cidades do reino foi subitamente atacada, durante a madrugada, por estranhas e assustadoras criaturas que vieram do Rio dos Deuses. Esses seres monstruosos matavam todos que encontravam, até mesmo animais de estimação e criações de galinhas, porcos... quase ninguém sobreviveu.

Os poucos que escaparam trouxeram histórias pavorosas consigo. Os monstros lembravam uma combinação macabra de seres humanóides, peixes, répteis e anfíbios. Tinham grandes olhos amarelos e membranas entre os dedos. Além disso, eles próprios comandavam outras criaturas aquáticas como montarias ou bestas de ataque. Até mesmo trolls e ogres aquáticos, antes desconhecidos na região, atacavam ao lado dos monstros.

Após a matança, praticaram sua pilhagem. Mas não roubaram dinheiro, jóias ou mesmo a carne dos mortos: apenas os peixes pescados naquele dia.

Novos ataques voltaram a ocorrer, com cada vez mais freqüência. Sempre durante noites escuras, contra pequenas cidades ribeirinhas. Todos os ataques lembravam o primeiro: destruição e chacinas aparentemente sem motivo. Apenas peixes eram levados.

Muitos callistienses começavam a suspeitar de algum plano de invasão. Outros acreditavam em algum tipo de punição enviada por Nerelim, a Deusa das Águas Doces, por algum crime ou desrespeito cometido por eles. Todos estavam errados. A verdade era muito pior, e estava muitos quilômetros rio acima. Em uma área de Tormenta.

Como é de conhecimento geral entre os povos do Reinado, o reino de Trebuck está em pânico há cerca de dois anos, quando a Tormenta veio bater à sua porta. Desde a destruição de Império de Tamu-ra, a tempestade demoníaca não voltou a ameaçar grandes áreas povoadas. Isso mudou quando uma nova e imensa área de Tormenta ocupou todo o antigo Pântano de Tyzzis. Embora as cidades de Trebuck tenham sido poupadas, a Tormenta ruge muito perto, na margem oposta do Rio dos Deuses.

Por muito tempo temeu-se pelo avanço da tempestade de sangue sobre a indefesa Trebuck. Fortalezas foram erguidas, tropas foram reunidas, em uma tentativa desesperada de impedir o avanço dos demônios quando estes viessem. Isso nunca aconteceu, pois a Tormenta — como sempre — comportou-se de modo imprevisível. Em vez de avançar pela superfície, propagou-se sob a terra. Invadiu túneis, rios subterrâneos, e até mesmo uma pequena parte de Doherimm, o reino dos anões.

O toque maligno da Tormenta atingiu um lugar conhecido por seus habitantes apenas como "o Mundo" — uma rede de cavernas que abrigava muitas formas de vida. Um ecossistema completo, equilibrado e isolado, sem nenhum contato com o mundo exterior. Várias espécies de criaturas desconhecidas viviam ali, em enormes cavernas inundadas.

Os habitantes do "Mundo" (o único que conheciam) se adaptaram ao frio, escuridão e ausência de ar, nem mesmo imaginando que havia um outro mundo muito maior logo acima de suas cabeças. Nunca formaram uma sociedade organizada: podiam ser comparados aos homens-das-cavernas, ainda aprendendo a usar ferramentas rudimentares. (Como se sabe, a impossibilidade de usar fogo torna muito difícil a evolução tecnológica de um povo.)

Graças à evolução paralela, muitos animais do "Mundo" lembram certos animais da superfície — mas adaptados para viver debaixo d'água e na ausência de luz. Criaturas equivalentes a grandes herbívoros são caçadas por predadores carnívoros, e assim por diante. Até mesmo versões aquáticas de monstros terrestres (como hidras) podiam ser encontradas no "Mundo".

Então veio a Tormenta, invadindo e destruindo. Águas ácidas e venenosas encheram as cavernas do "Mundo". Demônios insetóides caçavam e matavam. Sem escolha, os poucos sobreviventes — incluindo animais — escaparam se embrenhando em antigas cavernas desconhecidas e novas fissuras causadas pela Tormenta. Assim, o povo das cavernas submarinas descobriu o NOSSO mundo.

Para eles, o novo mundo era hostil. A luz do dia feria seus olhos, as terras emersas eram secas demais. Então seguiram o fluxo do Rio dos Deuses (outra novidade, uma vez que as águas do "Mundo" eram muito menos movimentadas) até encontrar lugares que poderiam servir como moradas seguras. O Rio dos Deuses é imenso, e também muito profundo em certos pontos. O povo subaquático encontrou bons lugares para viver nas regiões mais abissais, em lugares onde a pressão da água esmagaria quase qualquer criatura da superfície. Encontraram peixes e algas para comer. Então decidiram começar vida nova ali, nas profundezas.

Mas havia perigo. Rapidamente o povo subaquático descobriu que seu novo lar tinha predadores. Criaturas que competiam por sua caça, dizimavam os cardumes. Não eram os terríveis demônios da Tormenta: eram seres diferentes, fracos, que podiam ser combatidos.

O ataque dos *lursh lyins* ao povo pescador de Callistia

Eram os habitantes da superfície. Ou seja: nós.

Após seu primeiro ataque a uma comunidade pesqueira de Callistia, as criaturas foram chamadas de *lursh lyins* por um elfo sobrevivente — em élfico, "tiranos das águas". Embora poucos saibam o significado da expressão élfica, muitos estudiosos adotaram o nome por falta de outra denominação para os monstros. Qualquer das criaturas submarinas recebe o nome científico *lursh lyin*. No entanto, o termo "Tiranos das Águas" é mais utilizado com relação aos humanóides, que acredita-se serem os líderes.

Mesmo com sua desconcertante variedade de formas e tamanhos, é fácil perceber a diferença entre um *lursh lyin* e qualquer outra criatura, aquática ou não. Eles não têm escamas. São descoloridos, exibindo um tipo de couro esbranquiçado e semitranslúcido (como é comum em animais que habitam rios e lagos subterrâneos). Têm olhos enormes e amarelos, barbatanas translúcidas com garras, e muitos pequenos filamentos (ou "bigodes", como chamam alguns) em diversas partes do corpo. Esses filamentos atuam como órgãos sensoriais extras, detectando ondulações na água e oferecendo um tipo de sentido de sonar. A boca é geralmente grande, sem lábios e com dentes pontiagudos (mesmo em animais herbívoros).

Os Tiranos não parecem ter nenhum tipo de plano ou ideologia de conquista. Não se trata realmente de seres malignos ou cruéis. No entanto, são territoriais e muito agressivos — uma índole necessária em um ambiente fechado e muito competitivo, como era o "Mundo". Os sobreviventes se tornaram ainda mais violentos após o incidente com os demônios da Tormenta.

Os Tiranos estão tentando se ajustar ao novo habitat, mas temem e odeiam tudo que não conhecem — especialmente fogo e luz do dia. Consideram os humanos e outros habitantes da superfície como rivais na luta pela sobrevivência. Não entendem o conceito de cooperação: apenas dominação, morte ou escravidão. Assim, conseguiram capturar e escravizar algumas criaturas nativas do Rio dos Deuses, como elfos-do-mar, trolls marinhos e ogres aquáticos.

Exceto por meios mágicos, não há forma de se comunicar com os Tiranos. Eles falam entre

si através de emanações elétricas na água, que seus "bigodes" conseguem captar. (Portanto, não podem conversar fora d'água.)

Os Tiranos são incapazes de formar grandes exércitos ou realizar invasões em larga escala. No entanto, seus ataques sanguinários contra as cidades pesqueiras de Callistia estão trazendo pânico ao reino. Grupos de aventureiros são contratados para proteger cidades ameaçadas — mas essa é uma solução temporária. Atualmente, o Rio dos Deuses abriga muitas comunidades *lursh lyin*, formadas por Tiranos e suas bestas de montaria e caça. A maioria dessas comunidades fica em pontos tão profundos que apenas aventureiros anfíbios, ou com grande poder mágico, seriam capazes de alcançar.

Mesmo que as autoridades do Reinado decidam mover um grande ataque contra os Tiranos (algo que NÃO vai acontecer, com a Tormenta e outros problemas tão mais urgentes), seria quase impossível acabar com todos eles para sempre. Além disso, o regente Plantor Drako de Callistia faz vista grossa para os ataques, uma vez que nenhuma "cidade importante" foi atingida. Apenas mais um incidente com monstros, em sua opinião. Assim, grupos de aventureiros bem preparados ainda são a melhor opção do povo contra os Tiranos.

Clima e Terreno

Em alguns aspectos, Callistia tem geografia muito similar à de seu vizinho Namalkah: planícies extensas, com poucas elevações e vales. Praticamente não há montanhas, desfiladeiros ou outras formações irregulares. Em certas regiões, o terreno é plano por vários quilômetros.

Callista poderia ser árido, quase desértico, não fosse pelos inúmeros rios que surgem em nascentes por todo o reino e correm para o Rio dos Deuses e o Rio Vermelho, alguns até ligando ambos. Graças a essa extensa rede fluvial, o reino é bem irrigado, natural ou artificialmente. No entanto, o solo é pobre em nutrientes (provavelmente carregados pelas águas) e não consegue sustentar grandes florestas — apenas matagais e pequenos bosques. A agricultura é difícil e trabalhosa, geralmente realizada em regiões de várzea.

Com tanta água doce, seria esperado encontrar grandes extensões pantanosas em Callistia — mas, por alguma razão, isso não acontece. Lagos, charcos, pântanos e qualquer tipo de água parada são incomuns. Um provérbio local diz que "a água existe para correr, não para ficar parada".

Fronteiras

Callistia tem um curioso formato de triângulo invertido. Sua fronteira mais famosa e indiscutível é o Rio dos Deuses, ao norte, marcando também o limite norte do Reinado.

O Rio Vermelho separa Callistia de Nova Ghondriann a leste e de Sambúrdia a nordeste. A oeste, uma linha reta marca a fronteira com Namalkah. Esse limite foi demarcado através de tratados amistosos, mas não é muito bem definido — não há marcos e nem patrulhas para estabelecer a fronteira com precisão. Em certos pontos, nem mesmo os próprios nativos sabem dizer onde um reino termina e outro começa (e nem ligam muito para isso).

População

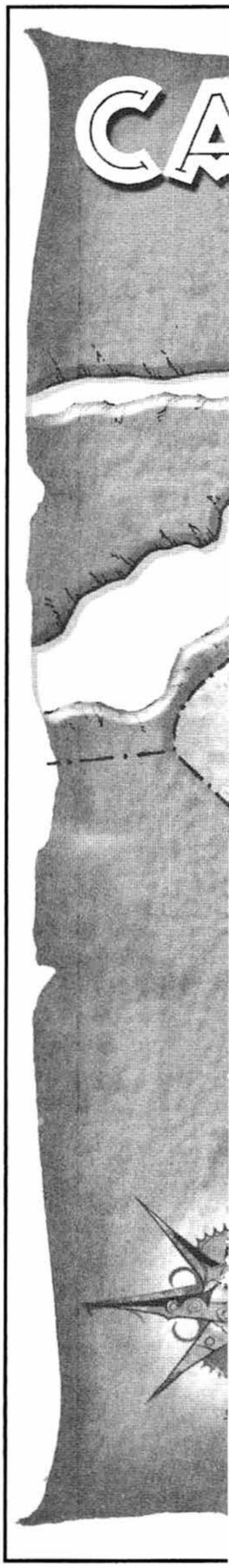
Callistia não é densamente povoado, mas também não pode ser considerado vazio. A população atinge pouco mais de 750.000 habitantes.

Embora seja relativamente próximo a regiões tidas como sobrenaturais (como Grenaria, a grande floresta que abriga Pondsmânia e Sambúrdia), onde raças não-humanas são comuns, a grande maioria da população callistiense (95%) é humana, com uma eventual (5%) presença de outras raças. Estes costumam ser halflings, goblins, minotauros e elfos.

Fisicamente, os callistienses lembram o povo de Namalkah, mas sem a elegância e nobreza do povo-cavaleiro. São mais baixos, de pele escura e cabelos ralos e escuros. Integrantes das famílias nobres têm feições mais suaves, mas com o mesmo tipo físico.

Regente

O representante e regente de Callistia é **Planthor Drako**, patriarca da família Drako, que tem grande influência na região da capital Fross. Ele não é muito

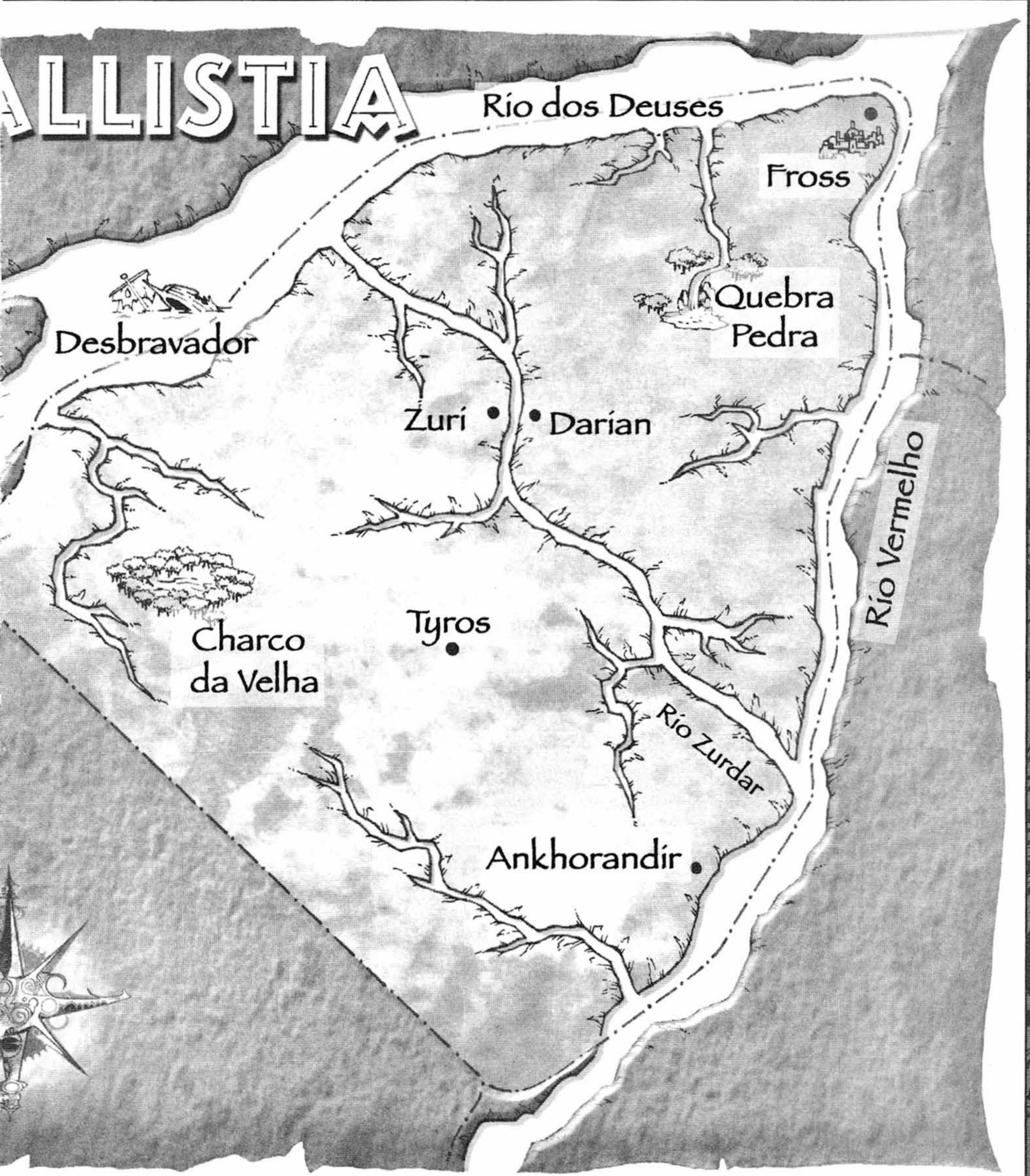


popular entre os callistienses, que o consideram afastado dos verdadeiros problemas do reino e mais preocupado com assuntos fúteis. Ainda assim, contudo, Planthor é "o melhor que se pode esperar de um nobre".

Famílias nobres comandam Callistia desde sua fundação. Tecnicamente, nenhuma família é mais poderosa ou influente que outra — mas na prática nem todas são muito ativas ou envolvidas em questões nacionais.

Callistia tem um Conselho similar a outros reinos, onde cada família nobre tem um representante. As questões importantes são discutidas e outorgadas (ou vetadas) pelo Regente, que também faz parte do Conselho e vota com peso duplo e poder de decisão em caso de empate.

Embora existam 28 famílias nobres com representação no Conselho, apenas cinco são realmente influentes: os Drako (de longe, a mais poderosa), os Nuesin, os Wulden (que alegam ter laços com a família real de Yuden), os Chariis e os Qippers (que antes eram uma única família).



Cidades de Destaque

Fross (capital)

A maior e mais influente cidade de Callistia é Fross, no extremo norte do Reino. Fica exatamente no ponto de encontro entre o Rio dos Deuses e o Rio Vermelho. Por isso, Fross se orgulha de ser a "Cidade com Dois Portos".

Graças a essa localização, Fross goza de grande importância entre viajantes, comerciantes e mercadores. Muitos barcos chegam e partem de seus movimentados portos todos os dias, levando e trazendo pessoas e mercadorias de todos os pontos do Reinado. Quase tudo que entra ou sai de Callistia passa por aqui. Como resultado, Fross é uma cidade muito rica para os padrões modestos de Callistia: seus prédios oficiais são grandiosos e as casas suntuosas, com monumentos que orgulham seus moradores.

A maioria dos moradores de Fross são nobres, ou parentes destes atuando como negociantes bem-sucedidos. Assim, praticamente todos em Fross se destacam por não se misturar com os não-nobres e tribos locais. A cidade também abriga a maior parte da família Drako, cujo patriarca é o atual regente; os Drako são os nobres mais influentes e com mais posses em toda Callistia.

Além do belo porto duplo (uma imitação descarada do Porto Jhanus, na cidade de Quallist, em Sallistik), temos o grande **Museu da Vida Fluvial** e o **Mercado Central**, ambos mantidos e preservados pela família Drako. Existe uma certa rivalidade velada entre Fross e Quallist, mas ela fica apenas por conta de seus regentes — demais habitantes não se envolvem com a briga.

Ankhorandir

Na época da separação de Callistia e Namalkah, Ankhorandir foi a primeira capital do reino. A cidade também era conhecida como o centro de poder da família Wulden. Com o tempo, estes perderam muito do seu prestígio e poder econômicos, graças à inconseqüência de seguidos patriarcas da família. Sentindo a queda do poder do Wulden, a família Drako começou uma campanha para mudar a capital para Fross, cidade que estavam construindo "com as mais avançadas técnicas", segundo eles próprios.

Hoje em dia Amkhorandir é uma cidade velha e decadente, com construções antigas e mal cuidadas, e ruas cheias de miséria e crime. Os regentes e o povo se apegam ao "passado glorioso" da cidade para conservar um pouco de dignidade.

Tyros

Mantida pela família Nuiden, inicialmente Tyros deveria ser um entreposto para caravanas e mercadores vindos de Namalkah e outros reinos por terra. Aqui seria também a sede do poder militar callistiense. Os Nuiden tentaram trazer prestígio para suas terras, mas sua influência não era tão forte junto à corte.

Tyros ainda sedia a guarda do reino — principalmente por estar em uma localização geográfica estratégica —, mas não consegue ser bem-sucedida como centro comercial. Isso acontece graças a um pequeno detalhe: não foi construída próxima a um rio. Os outros habitantes do reino não confiam em uma família sem consideração pela deusa Nerelim e suas águas.

Zuri e Darian

Quando foi fundada pela família Chariis, esta cidade se chamava Zurdaria. Foi construída nas duas margens do Rio Zurdar, que corta o reino ligando o Rio dos Deuses e o Rio Vermelho. No entanto, devido a uma discussão envolvendo as taxas e questões internas escusas (e pouco conhecidas), a família se dividiu. O novo ramo, os Qipper, reivindicaram suas terras e posses, dividindo a cidade em duas — uma em cada lado do rio.

Hoje as cidades são rivais, alimentando um ressentimento incentivado pelos nobres. A antiga ponte que liga Zuri e Darian é patrulhada dia e noite em seus dois extremos. Apenas negociantes devidamente identificados e autorizados podem passar.

Darian sofreu um recente ataque dos *lursh lyins*, sendo a única grande cidade do reino onde isso chegou a ocorrer. Correm boatos de que um mago da família Qipper capturou três dessas criaturas, que ainda estariam vivas em seu laboratório. Quando interrogado a respeito, ele nega.

Geografia

Rio Zurdar

Depois do Rio dos Deuses e o Rio Vermelho, este é um dos rios mais importantes de Callistia. Ele é bem navegável e atravessa praticamente todo o reino, formando uma excelente rota para navios

mercantes. No entanto, quase todas as famílias do reino (exceto os Drako) cobram taxas pela utilização do rio, alegando que ele passa por suas terras.

A Quebra Pedra

Graças ao terreno plano do reino, mesmo com a imensa quantidade de rios, quedas d'água e cachoeiras são raras. Uma das poucas e mais conhecidas é a Quebra Pedra. Ela tem esse nome porque uma queda de seus 50m de altura pode despedaçar pedras do tamanho de um punho. Também comenta-se que a lagoa formada abaixo da cachoeira tem propriedades mágicos, sendo capaz de curar doenças diversas — inclusive cegueira e surdez mágicas.

A viagem até a Quebra Pedra é difícil e complicada, passando por matagais e lamaçais. A região também é conhecida por suas plantas perigosas e monstros de natureza vegetal.

O Charco da Velha

Este charco, um dos poucos em Callistia, não é conhecido por seus mosquitos, cobras ou crocodilos, mas sim por sua única habitante: "a Velha".

Ela alega pertencer à antiga civilização que teria habitado Namalkah em eras passadas. Diz também que está viva desde muito antes da fundação do reino (então teria mais de trezentos anos). Poucos em Callistia acreditam nisso seriamente, mas menos ainda estão dispostos a discordar abertamente. A Velha parece ter grande conhecimento sobre coisas estranhas e sobrenaturais, e afirma ser capaz de falar com os mortos, espíritos, animais e até com alguns deuses. Aventureiros que estejam passando pela região costumam consultá-la em busca de pistas (mas em geral só fazem isso quando estão completamente perdidos...).

Certa vez um grupo de mercenários bêbados tentou assaltar a Velha. Ela guarda as armas e armaduras do bando em sua cabana, mas eles nunca mais foram vistos.

Outros Pontos de Interesse

O Rio Movente

Dizem que em Callistia existem todos os tipos de peixes de rio. E todos os tipos de rios também!

Um determinado rio (adequadamente chamado de Movente) não tem um leito fixo. De tempos em tempos — a cada lua cheia, alguns afirmam — o curso do rio se altera. Ele fica cada vez menor até tornar-se um filete de água e sumir, para ressurgir gradualmente em algum outro ponto do reino. Tudo isso não leva mais que algumas horas. Embora o Movente não possa ser mapeado, os callistienses sabem reconhecê-lo por eliminação; afinal, um rio que não estava ali ainda ontem não pode ser outro!

O Movente sempre surge ligando dois rios normais, mas sem passar por rios e charcos. Até agora também não apareceu perto de nenhuma grande cidade. Em mais de uma ocasião o surgimento súbito do rio salvou pessoas (oferecendo uma via navegável) ou provocou transtornos (bloqueando uma estrada terrestre).

Não faltam boatos e teorias sobre a natureza do Movente. Alguns dizem que ele seria na verdade uma imensa serpente feita de água (como aquelas que acompanham as nereidas). Outros afirmam ser um experimento mágico mal-sucedido. E os pescadores consideram a aparição do Movente um sinal de redes fartas.

O Desbravador

Há quase cem anos, o regente Boran Nuesin seguiu uma idéia insana e construiu "o mais glorioso navio fluvial da história", o Desbravador. Ele dizia que seria bom para o reino, que pessoas viriam de várias partes do Reinado para viajar no maravilhoso navio, pois este teria os mesmos confortos oferecidos pelas mais luxuosas estalagens. O Desbravador navegaria orgulhosamente pelo Rio dos Deuses, mostrando a todos a habilidade e poder do povo de Callistia (ou melhor, de seus nobres).

Mas tudo saiu errado. O Desbravador naufragou em sua primeira viagem. O projeto do navio era incorreto, as magias usadas para reforçar sua construção falharam, os tripulantes não eram realmente competentes... enfim, um fracasso. A luxuosa embarcação afundou no Rio dos Deuses e, com ela, quase duzentas pessoas — incluindo o próprio regente. A família Nuesin perdeu muito prestígio com esse fiasco.

Dizem que o navio emerge de tempos em tempos em vários pontos do Rio dos Deuses, invertido, com seu casco semelhante à carcaça apodrecida de um enorme animal. Os navegantes evitam o destroço, por acreditar que esteja assombrado. De fato, aventureiros que tentaram explorar a ruína relataram encontros com mortos-vivos de vários tipos.

Guildas e Organizações

A Guarda de Nerelim

Todo reino tem uma guarda, milícia ou exército, que patrulha e defende seu território contra invasores e bandidos, além de manter a lei e ordem. Esses soldados podem ser encontrados normalmente em qualquer ponto do território.

Em Callistia os rios não são apenas importantes, mas vitais. Então, não é de se estranhar que exista uma milícia especializada em patrulhar e defender as águas doces. O mais estranho neste caso é que essa milícia tenha sido formada, organizada e mantida não pelo governo do reino, mas pela própria população! A Guarda de Nerelim foi formada porque o povo de Callistia nunca recebeu de seus próprios governantes uma milícia eficiente — os nobres nunca consideraram piratas e jacarés um problema digno de preocupação.

A Guarda é composta por pescadores experientes, guerreiros, rangers e um ocasional druida ou xamã. Clérigos da deusa Nerelim oferecem apoio a esses "guardas", mas — apesar do nome — raramente fazem parte do grupo. É difícil encontrar uma cidade ou vila em Callistia que não conte com um pequeno grupo da Guarda, ou pelo menos um de seus representantes (que pode conseguir apoio em cidades vizinhas).

A Guarda de Nerelim existe para combater piratas (como os Homens-Piranha), saqueadores, ladrões comuns e outros que utilizem os rios para seus crimes. Eles também preservam os peixes, impedindo que pescadores sem escrúpulos atuem em épocas de acasalamento ou desova. Incidentes com animais perigosos e monstros também são assunto da Guarda; portanto, atualmente eles investigam os ataques dos *lursh lyins* e procuram seus esconderijos.

Agindo fora da lei, a Guarda às vezes entra em conflito com assuntos dos nobres — mas até agora estes não fizeram nada a respeito, temendo uma revolta popular. Embora não exista na Guarda um líder oficial, o ex-aventureiro ranger **Malthus Bagger** é um de seus membros mais influentes e dedicados. Sabe-se que ele deseja capturar o líder dos Homens-Piranha (ou vingar-se dele, dizem alguns), seu irmão gêmeo. Malthus vive em Charwanm, uma pequena cidade às margens do rio Zurdar, ao sul de Zuri e Darian.

Os Homens-Piranha

Callistia não tem muitas cidades ricas para saquear ou pilhar, mas muitos navios mercantes passam por suas águas — o que atrai homens gananciosos. Saqueadores que usavam os rios para atacar e fugir existiram durante toda a história de Callistia. No entanto, poucas vezes eles foram tão perigosos a ponto de atrair as ineficazes autoridades oficiais do reino.

Isso até o aparecimento do Homens-Piranha.

Este perigoso bando começou como um pequeno grupo de saqueadores com um barco rápido, que usavam para atacar pequenos barcos e fugir. Um dia, um jovem ambicioso e cruel tomou o lugar do capitão. Esse jovem era Jondhar Bagger, irmão gêmeo do grande aventureiro Malthus Bagger. No entanto, há muito tempo Jondhar não é mais conhecido por esse nome: ele agora é **Curt Dente-de-Piranha.**

Sob seu comando, os Homens-Piranha iniciaram um reino de terror. Seus alvos agora incluem grandes navios, cidades e vilas. O bando conta com vários barcos, reconhecidos por suas flâmulas vermelho-sangue. Os callistienses temem esses piratas como algo quase sobrenatural. Além dos inúmeros crimes que realmente cometeram, muitos outros são comentados em rumores, mas sem provas. Acredita-se que, por nunca deixarem sobreviventes, os Homens-Piranha devoram seus prisioneiros.

Os Homens-Piranha não temem os *lursh lyins*, pois já os enfrentaram e sabem que eles podem ser mortos (e têm um gosto horrível).

Divindades Principais

Callistia está entre os poucos reinos que têm como deus principal uma divindade menor, que não faz parte do Panteão. A maior parte da população cultua **Nerelim**, a Deusa das Águas Doces, que dizem ser uma jovem filha do Grande Oceano. Nerelim também é considerada a protetora dos rios e dos pescadores.

Curiosamente, embora o reino não tenha litoral, o **Grande Oceano** é seu segundo culto mais popular. Isso ocorre devido à sua ligação com a própria Nerelim, pois acredita-se que o Oceano intercede a favor de sua filha quando necessário — tornado-a ainda mais poderosa e influente. Clérigos do Grande Oceano que atuem em Callistia têm os mesmos poderes concedidos, obrigações e restrições de suas versões marítimas, mas associadas aos rios.

Allihanna é a terceira divindade mais cultuada, sendo aqui conhecida como a Truta Mãe. Todos os anos a deusa visita as águas do reino na forma de uma imensa truta, dando à luz milhões

de novos peixes de muitas espécies. Nessa época os druidas abandonam sua reclusão habitual e reúnem os cidadãos para uma grande comemoração.

Sendo os nativos de Callistia muito pacatos, igrejas de Lena e Marah estão espalhadas por todo o reino. Temos também alguns templos de Valkaria, mas ela é considerada uma deusa menor.

Khalmyr, Tanna-Toh e Nimb são cultuados pelas classes mais abastadas e nobres. Tempos atrás foi decretado que Nerelim, Allihanna e outros deuses não eram "sofisticados", apenas superstições dos bárbaros nativos. Portanto, templos e clérigos destes deuses são mais facilmente encontrados na capital e outras grandes cidades. Servos de quaisquer outros deuses são raros no reino.

Encontros

Antes dos misteriosos ataques dos *lursh lyins*, Callistia era considerado um reino tranqüilo e livre de criaturas monstruosas ou sobrenaturais. Suas aparições eram tão incomuns que seus relatos passavam por boatos, lendas de bardos ou "histórias de pescador". Por outro lado, o reino não está livre de animais naturais — muitos deles perigosos.

Pequenos carnívoros (raposas, texugos, linces, gatos-do-mato...) existem em quase toda a região, especialmente perto de pequenas matas. Raramente atacam humanos, mas são um transtorno porque roubam o peixe dos pescadores. Feras maiores como ursos, panteras e leões não existem como fauna nativa, mas às vezes escapam do cativeiro quando transportadas por caçadores ou mercadores através do reino.

Animais de pasto migram de Namalkah em certas épocas do ano. Cavalos selvagens, búfalos aquáticos, trobos selvagens e outros herbívoros podem ser vistos em grandes bandos. Antas e grandes roedores (capivaras, pacas, cotias...) proliferam nos rios, e são muito procurados por sua carne saborosa.

O grande perigo natural de Callistia seriam seus répteis e invertebrados. Cobras venenosas abundam em cada matagal ou região de várzea, incluindo algumas espécies muito temidas. Doenças transmitidas por picadas de inseto são um grande tormento na região. Além disso, certos lugares remotos também podem esconder versões gigantes de escorpiões, aranhas, centopéias e carangueijos.

Praticamente todos os tipos de animais aquáticos — peixes, anfíbios ou répteis — podem ser encontrados em Callistia. Os pescadores têm problemas com crocodilos, serpentes constritoras (que afogam suas presas após capturá-las) e peixes agressivos, como lúcios ou piranhas.

Aventureiros

Callistia é um reino de gente simples, e acaba por produzir aventureiros mais "simples". A maioria dos heróis são guerreiros e clérigos.

Guerreiros são os mais comuns, mas raramente vemos tipos como cavaleiros ou swashbucklers, mesmo nas maiores cidades. Por outro lado, bárbaros, rangers, druidas e xamãs são muito mais comuns e aceitos com naturalidade pela população. Esses tipos de heróis mais ligados à natureza quase sempre têm laços com um rio ou outro grande corpo de água.

Clérigos das divindades mais populares também são comuns — em especial os nerelitas, seguidores de Nerelim. Estes clérigos têm os mesmos poderes concedidos (exceto bônus com tridente) e seguem as mesmas obrigações e restrições dos Clérigos do Oceano, mas com relação aos rios e lagos.

Xamãs também são comuns em regiões mais afastadas, alguns cultuando aspectos de Allihanna representados por animais fluviais ou lacustres. Paladinos são raros, mas encontramos alguns guerreiros de Khamlyr (em grandes cidades) e Marah (em outras regiões). Magos são ainda mais raros; quase todos acabam se tornando Elementalistas da Água.

Bardos atuam especialmente em grandes cidades, sendo que muitos são contratados por nobres para exaltar suas famílias. Ladrões em geral também agem em cidades, ou como piratas nos rios. Grandes extensões inabitadas também atraem aventureiros que procuram isolamento, como feiticeiros e monges.

Personagens Nativos

Há anos os callistienses vivem dos rios. Assim, personagens nativos recebem gratuitamente perícias relativas a atividades fluviais, como Pescaria, Canoagem ou Natação (o jogador escolhe uma, sob aprovação do Mestre).

Além disso, callistienses conhecem bem os animais dos rios, como peixes, répteis, anfíbios e até certos monstros ou criaturas mágicas. O personagem tem uma pequena chance (1 em 1d6) de reconhecer qualquer animal ou criatura de rio, suas habilidades, poderes e fraquezas. Essa habilidade não se aplica aos *lursh lyins*, já que estes monstros surgiram recentemente.

BIELEFELD

O Reino da Ordem da Luz

Bielefeld tornou-se conhecida no Reinado por abrigar a cidade de Norm, que serve de sede para os Cavaleiros da Ordem da Luz, uma das organizações benignas mais notórias em Arton.

Mesmo assim, este grupo de servos de Khalmyr não se encontra na melhor das situações. Além das evidências de corrupção dentro dos mais altos escalões, as divergências com Portsmouth e seu regente Ferren Asloth têm se tornado cada vez mais acirradas. No último ano, dois cavaleiros que voltavam de uma missão de rotina foram atacados e mortos por uma multidão enfurecida quando passavam por Portsmouth.

O caso foi levado a Deheon, e Ferren foi sentenciado a pagar uma indenização à Ordem e punir os culpados. Em carta enviada diretamente ao Rei Thormy, Ferren afirmava que "o povo de Portsmouth agiu em legítima defesa aos abusos provocados pela atitude inconseqüente dos dois cavaleiros", que teriam atacado o povo do vilarejo sem motivo aparente. A atitude revoltou os membros da Ordem, que estudam algum meio de represália ao reino vizinho.

Igor Janz, o regente de Bielefeld, tem tentado contornar a situação, pouco interessado em uma guerra de grandes proporções com Portsmouth. Mesmo com todos estes problemas, o status dos cavaleiros em Bielefeld é alto. Costuma-se dizer que uma família nobre que não possui um membro entre os cavaleiros não é realmente nobre. Rendendo-se às pressões de famílias tradicionais, a Ordem tem aceitado cada vez mais membros da nobreza, independente de suas reais qualificações. Não surpreendentemente, este fato pode levar à ruína a outrora orgulhosa Ordem dos Cavaleiros da Luz.

As intrigas e tramas envolvendo a Ordem da Luz praticamente ofuscam todos os outros aspectos de Bielefeld. Contudo, como quase todas as outras nações de Deheon, esta é uma terra onde aventureiros encontram muitas oportunidades de trabalho, risco e heroísmo.

História

A formação de Bielefeld teve início com a fundação de sua antiga capital por Thomas Lendilkar, sendo marcada por tragédias, tramas e conflitos políticos.

Thomas, na época líder de um grupo de aventureiros, estava entre os muitos cidadãos da recém-fundada Valkaria que não acreditavam em permanecer para sempre sob a proteção da estátua. Portanto, assim como o lendário Cyrandur Wallas partiu para o oeste, desbravando as Montanhas Uivantes e fundando o reino de Petrynia (que mais tarde se desdobrou em todos os reinos vizinhos), Thomas Lendilkar liderou uma caravana para o leste.

Sua jornada revelou-se muito menos desafiadora e emocionante que as aventuras de Cyrandur. Pouco mais de um mês após sua partida, depois de alguns poucos incidentes com bárbaros e monstros nativos, Thomas encontrou o litoral — no ponto que hoje corresponde aproximadamente à metade da costa de Bielefeld. Acreditando ser ali um bom lugar, começou a construção do povoado de Lendilkar no ano de 1021.

O povoado prosperou rápido, assim como o reino. A região era de clima propício, com ótima terra cultivável e um vasto litoral que proprocionava uma boa economia pesqueira. Novas cidades floresciam na direção norte, para o interior do continente, muitas vezes a partir de vilarejos bárbaros nativos — todos rapidamente conquistados. A incidência de monstros era relativamente pequena: aventureiros remanescentes do grupo de Thomas viajavam pelo reino em patrulhas, alertas contra qualquer ameaça. Nos antigos mapas, o território de Bielefeld incluía também as áreas que hoje correspondem à União Púrpura e Portsmouth — tornando esta uma das maiores nações do Reinado. Mas essa condição não duraria para sempre...

Com o desenvolvimento de sua navegação, Bielefeld começou a exploração das ilhas próximas de sua costa e fez seus primeiros contatos com os nativos de Khubar. Tomados inicialmente como bárbaros, os estranhos guerreiros tatuados começaram a ser expulsos de seus lares — até então um procedimento normal do chamado "homem civilizado" durante sua expansão através do Reinado. Apesar da ferocidade com que os khubarianos tentavam defender suas ilhas, eles teriam sido facilmente conquistados por Bielefeld.

Não fosse a intervenção de Benthos. O Rei dos Dragões Marinhos.

Benthos é um dos seis dragões-reis — os mais poderosos representantes das seis espécies de dragões elementais. De todos, ele parecia ser o mais passivo e avesso a conflitos; suas aparições no mundo da superfície são extremamente raras. Se ele governa seu próprio reino, como fazem Beluhga e Sckharshantallas, esse lugar certamente fica nas profundezas do Oceano, e ainda não é conhecido pelo homem.

No entanto, Benthos tem sido uma das principais divindades dos khubarianos há séculos. Seu livro sagrado, o Shahirik-Lokhût, diz que o deus-dragão dorme seu sono sob as águas entre a costa de Bielefeld e as ilhas de Khubar — sendo essa região por isso chamada Mar do Dragão Rei.

O fato é que, no ano de 1037, invocado pelas preces dos xamãs de Khubar, Benthos emergiu para socorrer seu povo na forma de uma fera gigantesca, medindo centenas de metros. O monstro destruiu a maioria das embarcações de Bielefeld e arrasou completamente sua capital Lendilkar, afundando a cidade inteira no mar e promovendo uma das maiores chacinas registradas na história do Reinado. No ataque sucumbiram o próprio Thomas Lendilkar e toda a família real, bem como todos os seus antigos colegas aventureiros.

Benthos desapareceu após o ataque e nunca mais voltou a ser visto. Para evitar novos derramamentos de sangue, o regente de Deheon reconheceu publicamente a injustiça cometida contra os nativos de Khubar e ordenou o fim das hostilidades. Um grupo diplomático foi enviado para negociar sua adesão ao Reinado. Os khubarianos aceitaram, desde que pudessem preservar seu modo de vida, e a paz prevaleceu. Hoje Bielefeld e Khubar têm até mesmo tratados comerciais — mas os povos de ambos os reinos até hoje mostram grande intolerância uns aos outros. Conta-se também que este evento teria sido um dos motivos que levaram os clérigos Arthur Donovan II e Thallen Kholdenn Devendeer a formar suas ordens de cavaleiros, com a finalidade de preservar a justiça e impedir novos abusos contra inocentes.

O temor por um novo ataque do dragão-rei afastou grande parte do povo de Bielefeld da costa. Hoje a navegação é pouco praticada (apenas os mais corajosos ousam viver perto do Mar do Dragão Rei), sendo a economia baseada em agricultura e pecuária. Sua nova capital foi estabelecida em Roschfallen, cidade próxima à atual fronteira norte com a União Púrpura. Com a morte de todos os membros da antiga família real, o comando do reino passou para a família Janz, que até hoje exerce essa função — sempre auxiliada pelos Cavaleiros da Ordem da Luz.

Séculos mais tarde, por volta de 1300, viriam grandes mudanças na geografia de Bielefeld. A ambiciosa família Asloth, proprietária do Condado de Portsmouth (que na época ocupava apenas uma pequena parte da região leste do reino), iniciou uma série de maquinações para desestabilizar o governo da família Janz. Durante anos, incitou as cidades do norte (em sua maioria formadas por antigos vilarejos bárbaros) contra a capital. Para evitar uma guerra, novamente o governo de Deheon interferiu, declarando a independência da assim chamada União Púrpura.

Essa manobra, realizada ao longo de gerações e que tinha por finalidade principal apenas enfraquecer o governo de Bielefeld, foi coroada há poucos anos (mais exatamente em 1389) pelo Conde Ferren Asloth. Este conseguiu também a independência do Condado de Portsmouth e regiões vizinhas, tornando-as a nação de Portsmouth. Isso reduziu Bielefeld a uma simples fração do que outrora havia sido, definindo o atual mapa político da região.

Clima e Terreno

O clima em Bielefeld é típico para a região leste do Reinado: temperado, com invernos de muito nevoeiro e umidade, e céus cinzentos mesmo no verão. Não é possível ver o sol durante a maior parte do ano, tornando a orientação difícil para forasteiros. Mais ao sul, perto do litoral, ventos quentes trazidos do Oceano tornam os céus mais limpos e o clima tende para subtropical, com ocasionais tempestades durante o verão.

O tipo de terreno mais comum na região central são as planícies, entrecortadas por colinas e florestas. Não há massas florestais especialmente vastas, exceto na região leste — na fronteira com Portsmouth, onde fica a cerrada Floresta Jeyfar. Também não temos muito terreno acidentado ou montanhoso. Viajar através de Bielefeld é particularmente fácil.

O litoral é excelente para a navegação, mas o temor pelo Rei dos Dragões Marinhos tratou de afastar quaisquer moradores. A maior parte das comunidades fica na região continental, geralmente à beira de rios.

Fronteiras

Bielefeld é limitado por Yuden e União Púrpura ao norte; Deheon a oeste; Wynlla e Mar do Dragão Rei ao sul; e Portsmouth a leste.

A leste, a Floresta de Jeyfar estabelece a fronteira com Portsmouth — mas o Conde Ferren Asloth está reivindicando a floresta como parte de seu reino, uma óbvia manobra para aumentar seu território. Além disso, o cartógrafo real de Bielefeld alega (apoiado por alguns rangers e druidas locais) que a floresta parece estar vagarosamente avançando para o oeste, modificando

assim a fronteira de forma favorável a Portsmouth. O governo de Deheon não reconhece a veracidade dessa acusação, mas existe a suspeita de que Ferren Asloth esteja utilizando algum meio mágico para mudar aos poucos a posição da floresta.

Nenhuma das muitas ilhas no Mar do Dragão Rei, próximas ao litoral de Bielefeld, é considerada território do reino; elas pertencem a Khubar.

População

540.000 habitantes. Humanos (94%), anões (3%), goblins (1%), halflings (1%), outros (1%).

Não existe um tipo físico humano típico em Bielefeld. Homens e mulheres seguem os padrões do Reinado, com a diferença de que tendem a ser moreno-claros, com olhos castanhos e cabelos pretos e lisos. Os homens cultivam barbas curtas — uma moda influenciada pelos cavaleiros, que conservam as barbas assim para facilitar o uso de elmos.

Com sua população esmagadoramente humana, há pouco lugar para semi-humanos neste reino. A própria Ordem da Luz é formada quase exclusivamente por humanos, de forma que membros de outras raças são pouco respeitados ou valorizados. Os únicos semi-humanos aceitos na Ordem — por sua afinidade com Khalmyr, o Deus da Justiça — são os anões, que contam com alguns poucos representantes entre os Cavaleiros. Estes conseguem dar algum prestígio à população anã local.

Goblins e halflings não formam comunidades próprias, mas conseguem viver bem em cidades humanas como servos, escudeiros ou batedores. A baixa porcentagem de "outros" é quase totalmente formada por elfos, meio-elfos, orcs e meio-orcs, que vivem em pequenos grupos errantes, jamais se estabelecendo em qualquer lugar.

Regente

Abrigado em seu palácio na atual capital Roschfallen, o regente **Igor Janz** veio de uma família aristocrática, habituada ao comando e nobreza. Após o ataque do Dragão Rei há quase quatrocentos anos, com a morte da família real de Lendilkar, os Janz prontamente assumiram o comando — em disputa aberta contra a família rival Asloth, que jamais aceitou essa condição. Tamanho seria seu ressentimento que eles, durante gerações, tramaram a ruína dos Janz. Esse plano resultou na perda de parte do reino, com a independência da União Púrpura e Portsmouth (arquitetada, é claro, pelos Asloth).

O regente Igor luta para evitar a desintegração do que resta de seu reino no fogo cruzado entre o Conde Ferren e a Ordem da Luz. Ele sabe que pode contar com os Cavaleiros da Luz para preservar a paz em seu território, mas os atritos com Portsmouth podem resultar em um mal maior. Por outro lado, a própria criação da Ordem vem de uma antiga imposição de Deheon — e a Ordem conta com imenso respeito por parte do povo —, de modo que muito pouco ele pode fazer sem arriscar uma rebelião popular.

Igor Janz é um homem na casa dos cinqüenta, casado com **Kalmira Janz**, uma mulher espantosamente linda para a sua idade (e que, por essa razão, muitos acreditam ser meio-elfa). Eles têm um filho, o jovem príncipe **Khilliar**, atualmente em treinamento para ser um Cavaleiro da Luz; e também uma pequena filha, a princesa **Julie**, ainda com seis anos.

Cidades de Destaque

Roschfallen (capital)

Convertida em nova capital após a destruição de Lendilkar, a cidade de Roschfallen ocupava uma posição mais central no reino. Hoje, após a independência da União Púrpura, ela fica muito próxima da fronteira norte.

Esta grande metrópole abriga os palácios da maioria das famílias nobres, sem falar no próprio Palácio Real — onde vivem os Janz e os membros do Conselho, composto em sua maioria por clérigos de Khalmyr. A estalagem mais cara e luxuosa da cidade, **A Espada de Khalmyr**, é administrada apenas por anões, oferecendo ótima cerveja e quartos muito limpos. Também em honra a Khalmyr encontramos o **Templo da Justiça**, um dos mais impressionantes tribunais em todo o Reinado. Igualmente digna de destaque é a **Biblioteca de Aurinos**, administrada por uma figura no mínimo curiosa: Aurinos, um clérigo minotauro de Tanna-Toh, que está entre as pessoas mais cultas de Roschfallen.

Infelizmente, embora a face do Deus da Justiça seja tão exaltada, o crime sempre prospera em grandes cidades. Em Roschfallen, além de roubos de assaltos, há uma quadrilha especializada em "recrutar" filhos de famílias ricas para integrar a Ordem da Luz: disfarçados como representantes da Ordem, os criminosos batem à porta de mansões com a promessa de que seu

filho poderá ser um Cavaleiro da Luz. Mais tarde tudo se revela como um seqüestro — a vítima é mantida em cativeiro até que a família pague uma soma substancial para tê-lo de volta.

Norm

Norm é muito parecida com outras cidades medievais, exceto por um detalhe: o castelo que se ergue no centro da cidade abriga os Cavaleiros da Ordem da Luz, uma das mais importantes ordens de cavalaria de Arton.

Erguido por anões, o Castelo da Luz é uma das mais impressionantes construções do reino. Suas torres de prata e marfim imitam a espada de Khalmyr, enquanto seu escudo aparece em todas as portas e paredes. No pátio central, subindo acima das muralhas, o próprio deus Khalmyr aparece reproduzido em uma imensa estátua, medindo 60m de altura — a maior representação deste deus conhecida no Reinado. Sua mão direita erguida simboliza a justiça divina que cai sobre todos. Além disso, uma técnica secreta empregada pelos anões faz com que o castelo brilhe à noite, oferecendo uma visão magnífica — e um significado literal ao nome Castelo da Luz.

O Castelo não é apenas belo, mas também poderoso. Suas catapultas e balestras podem repelir qualquer exército, enquanto centenas de seteiras estão prontas para acomodar os melhores arqueiros do reino. E uma série de armadilhas, passagens secretas, muralhas e rampas móveis cuidam para que uma tropa invasora jamais consiga acesso ao interior.

A cidade cresce a partir de suas muralhas, com uma profusão de estalagens, tavernas e estabelecimentos comerciais — que logo cedem lugar às residências, pastos e campos de cultivo.

Escala:
1cm = 60km

Boa parte dos recursos locais são empregados para manter o Castelo, abastecendo suas tropas com armas, armaduras, boa comida e serviços.

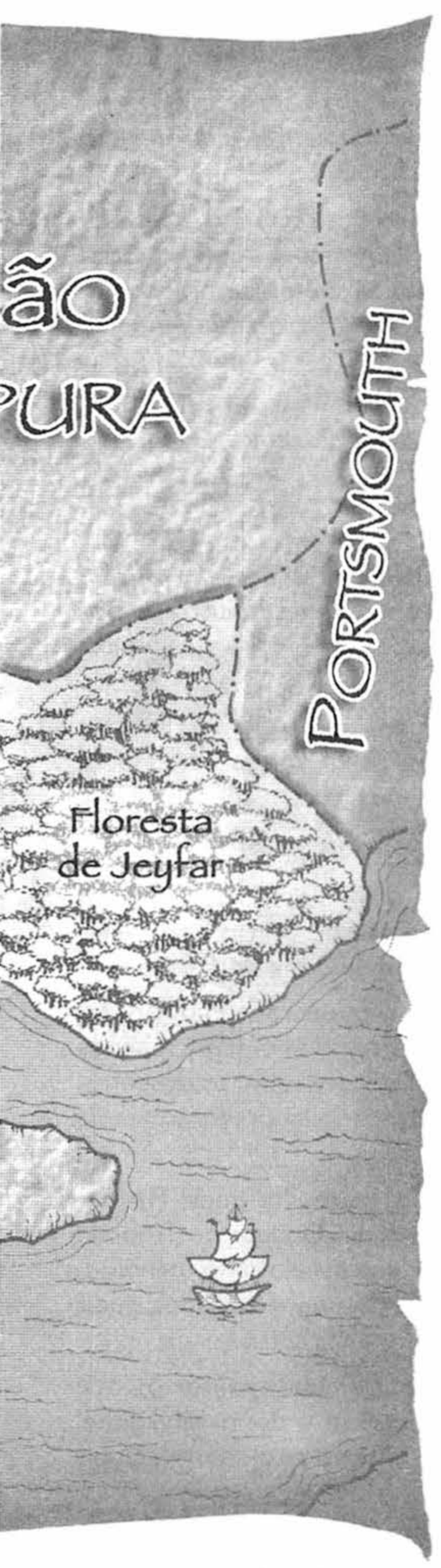
Mas a Ordem não explora seu povo. Expedições regulares de cavaleiros são enviadas em missões de caçada a tesouros. Itens mágicos poderosos são negociados a altos preços (uma vez que os próprios membros da ordem são proibidos de usá-los). As riquezas conquistadas assim são revertidas em ouro para fortalecer a economia local.

A admiração do povo pelos Cavaleiros é tamanha que tornou Norm a cidade mais populosa do reino — todos querem viver e servir ao lado dos grandes heróis. A população respeita e obedece a seus Cavaleiros com uma devoção que muitos deuses não conseguem de seus clérigos!

Portfeld

Um castelo pertencente a uma família nobre, cercado de propriedades rurais cultivadas por camponeses. Esta imagem representa não apenas Portfeld, mas a maioria das cidades de médio porte do reino. Adotando um sistema de governo similar ao feudalismo, o povo comum (agricultores, criadores de gado, artesãos...) serve a uma família de cavaleiros e guerreiros treinados, que os protegem contra bárbaros e outras ameaças.

No caso de Portfeld, o comando é exercido pela família Goldwolf, cujo brasão — um grande lobo dourado — pode ser visto em flâmulas por toda a cidade. Atividades comerciais são realizadas à volta do castelo, ou mesmo dentro de suas muralhas, onde o pátio central abriga uma grande feira todas as semanas. Em datas especiais, a feira é marcada por torneios e competições, especialmente duelos de justa entre cavaleiros.



Um evento recente, e particularmente vergonhoso, mancha a história de Portfeld: há poucas semanas, o prefeito **Andrew Goldwolf** — patriarca da família — excedeu-se um pouco no consumo de vinho, e decidiu oferecer a mão da jovem filha ao vencedor de uma competição de arco e flecha. Para o espanto de todos, o torneio foi vencido por um halfling, que alegremente proclamou-se noivo da dama. Irritado (e ainda sob efeito do vinho), Andrew ordenou a execução imediata do pequeno insolente...

As festividades se encerraram. O povo saiu em silêncio, envergonhado com tanta crueldade, e jamais voltou a participar dos festivais promovidos pela família Goldwolf. Arrependido, o prefeito Andrew hoje tenta encontrar uma forma de ressuscitar o halfling.

Highter

Esta cidadela é certamente a maior curiosidade arquitetônica no reino, uma vez que ela flutua a noventa metros do chão! Teria sido originalmente construída por Highter, um mago poderoso e maligno, como uma torre inacessível onde pudesse abrigar suas tropas e tramar seus planos.

Mais tarde o mago foi vencido por aventureiros, que tomaram sua torre e decidiram se estabelecer ali. Com o tempo, seus descendentes transformaram a imensa fortaleza em uma cidade completa. Hoje em dia a estrutura flutuante abriga estalagens, tavernas, casas comerciais de todo tipo, residências de famílias nobres e a mansão do prefeito — o anão **Kevarimm**, único membro ainda vivo do grupo original que derrotou o mago Highter.

A cidade fica presa ao chão por uma imensa corrente de aço — aparentemente, a única coisa impedindo Highter de desaparecer nos céus. A corrente se prende ao chão no centro de uma extensa estrutura de pedra, com numerosos círculos entalhados à volta. Estes círculos, cada um com 1,5m de diâmetro, são portais de teleporte que levam para diversos pontos no interior da cidade. Obviamente não fazem parte da construção original — foram instalados mais tarde, por magos contratados, para facilitar o acesso à cidade flutuante.

Uma grande área residencial se estende a partir do ponto de ancoragem, onde vive a maioria da população. Embora a visão da fortaleza nos céus seja um tanto perturbadora para forasteiros, os cidadãos locais vivem sossegados, com a absoluta certeza de que ela nunca vai despencar. Uma

espécie de saudação local diz: "que Highter nunca lhe caia na cabeça!"

Apenas o prefeito Kevarimm sabe disso, mas algumas partes de Highter ainda não foram totalmente exploradas. Por enquanto ele prefere deixar assim.

Geografia

Floresta de Jeyfar

Situada no extremo leste do reino, a Floresta de Jeyfar é a maior massa florestal de Bielefeld. O limite leste da floresta marca a fronteira com Portsmouth. No entanto, alguns rangers e druidas locais atestam que — de alguma forma — a floresta inteira parece estar se deslocando pouco a pouco para oeste.

A floresta é muito fechada e escura, dificultando muito qualquer travessia entre os reinos. Além de predadores como lobos, ursos, panteras e serpentes constritoras, ela é habitada por lagartos gigantes (medindo em média 3m) de vários tipos. Encontros com um dragão verde também já foram relatados.

Uma lenda não muito confiável diz que, em algum ponto no interior da floresta, existe uma grande árvore com uma abertura que leva a um labirinto subterrâneo. Essa rede de túneis teria sido o abrigo de um antigo povo orc, dizimado por algum tipo pior de monstro que hoje usa o lugar como covil. A mesma lenda sustenta que um artefato mágico muito poderoso (conhecido apenas como o Anel da Força Infinita) pode ser encontrado no tesouro deixado pelos orcs.

Costa do Dragão Rei

Para um reino litorâneo, Bielefeld tem uma população costeira muito pequena. Após o incidente com Benthos, poucos se atrevem a viver perto do mar outra vez. As raras cidades que ainda restam nesta área são pequenas vilas pesqueiras.

Numerosas ruínas de antigas cidades costeiras podem ser encontradas ao longo do litoral. Hoje são verdadeiras cidades-fantasma, muitas vezes habitadas por monstros. Grandes predadores marinhos fazem de algumas estruturas seus covis, enquanto outras são assombradas por mortos-vivos, e algumas servem ainda de esconderijo para vilões. Aventureiros são regularmente contratados para explorar essas ruínas.

Nenhuma nova aparição de Benthos foi testemunhada desde aquele dia fatídico, em 1037. No entanto, às vezes o amanhecer revela pegadas gigantescas na areia da praia...

Colina do Sábio Amanhecer

Sendo um reino de terreno plano, o ponto mais elevado de Bielefeld mal atinge 1.500m de altitude. Este lugar de quietude costuma ser procurado por clérigos e monges em busca de paz interior. Eles afirmam que, ao meditar nesta colina diante do sol nascente, é possível encontrar a resposta para um problema que o aflige.

Esta colina não é de forma alguma um lugar perigoso. Não há monstros ou animais ferozes, nem qualquer terreno acidentado. Seu único morador é **Sil-kar**, um gentil clérigo humano de Marah. Ele cuida de um pequeno e modesto templo desta deusa, a única construção na colina.

Bosque de Fiz-grin

Desde o início da colonização do reino este bosque tem sido o esconderijo de Fiz-grin, o Trapaceiro. Esta figura já se tornou lendária não apenas em Bielefeld, mas em grande parte do Reinado.

Fiz-grin parece ser um dragonete, um tipo de dragão-fada — criatura raríssima fora da Pondsmânia. Como outros membros de sua espécie, ele lembra um dragão minúsculo (apenas meio metro, cauda incluída) com asas multicoloridas de borboleta. Curiosamente, os desenhos em cada uma das asas formam um número de três dígitos. Esse número muda (sempre para menos) a cada novo encontro.

Uma cantiga local para crianças parece explicar o fato. Um dia, há muitos anos, Fiz-grin pediu ao deus Hyninn para ser transformado em um dragão de verdade. O Deus da Trapaça propôs um jogo: caso Fiz-grin consiga pregar peças em mil pessoas, seu desejo seria atendido. Assim, os números em suas asas decrescem cada vez que o dragonete consegue enganar, iludir ou trapacear alguém.

Apesar de tudo, Fiz-grin não é maligno — apenas brincalhão. Ele sabe realizar grande quantidade de mágicas com muito talento, especialmente magia ilusória e de invisibilidade. Depois de marcar mais um ponto em sua contagem, ele em geral estará disposto a ajudar eventuais grupos de aventureiros como puder.

Exceto pela presença de Fiz-grin, o bosque é normal. Não é habitado por animais perigosos. Contudo, um dos truques favoritos do dragonete é justamente projetar ilusões mágicas de feras...

Outros Pontos de Interesse

A Cidade Perdida de Lendilkar

Lendilkar, a antiga capital de Bielefeld, foi uma imensa cidade costeira com vastos portos e estaleiros — pronta para a conquista total do Mar do Dragão Rei, que seria realizada tomando as ilhas de Khubar e expulsando ou dominando seus nativos. Felizmente para estes, o dragão-rei Benthos emergiu das ondas e fez a cidade inteira (e parte da região!) afundar no oceano.

Hoje, após quase quatro séculos, as ruínas de Lendilkar ainda repousam no fundo do mar, em algum ponto próximo à costa. As torres e castelos submersos abrigam grandes riquezas, atraindo qualquer grupo de heróis que tenha recursos para aventuras submarinas. Mas essa riqueza não virá fácil: Benthos deixou todo tipo de monstro marinho vigiando o local, como bandos de selakos, elfos-do-mar, cancerontes e até mesmo — dizem — um dragão marinho adulto.

A Gruta da Morte Gotejante

Explorar esta gruta está entre os maiores desafios para os aventureiros locais, pois não se pode nem mesmo avançar poucos metros em seu interior sem o devido preparo. Suas paredes e teto gotejam um tipo de ácido que derrete carne, couro e até o mais forte metal.

Criaturas no interior da gruta perdem 1 Ponto de Vida a cada dez minutos, que não podem ser recuperados com descanso ou curas comuns (apenas poderes de regeneração ou curas mágicas). Para cada 10 PVs perdidos desta forma, a vítima perde também 1 ponto de Força, Armadura ou Poder de Fogo.

Força, Armadura ou Poder de Fogo perdidos dessa forma podem ser restaurados mais tarde, com testes da Perícia Mecânica para consertar as armas e armaduras lesadas (um teste para cada ponto perdido; cada teste consome uma hora; em caso de falha, não são permitidos novos testes para um mesmo personagem). Também é possível contratar um armeiro ou ferreiro profissional para restaurar F, A e PdF, ao custo de 1dx100+500 Tibares para cada ponto restaurado.

Itens mágicos de qualquer tipo (exceto pergaminhos) não sofrem nenhum dano. O mesmo vale para gemas e objetos feitos de vidro (como frascos de poções).

Nenhum grupo de aventureiros descobriu ainda se existe, no fundo da gruta, algum tesouro que valha a pena tanto risco. Um estudioso da Academia Arcana que sobreviveu a uma expedição afirma que a gruta é na verdade o tubo digestivo de uma bizarra forma de vida, e o ácido que goteja é seu suco gástrico — com a função de dissolver a carne de suas presas. Essa hipótese nunca foi confirmada.

O Abismo

Esta perigosa formação pode ser encontrada perto das rotas entre Bielefeld e Deheon. Trata-se de uma caverna vertical, parcialmente oculta pela farta vegetação à volta. Um viajante distraído pode, especialmente à noite, mergulhar para uma queda de centenas de metros. E se isso não matá-lo, os monstros certamente o farão.

O Abismo é um dos únicos pontos de Beilefeld publicamente conhecido por abrigar monstros — mas até agora nenhum grupo de heróis mostrou-se capaz de acabar com todos eles. A variedade (e quantidade!) de criaturas encontrada nesta rede de cavernas é espantosa; grandes bandos de lagartos gigantes, insetos gigantes, trolls, orcs, ogres, kobolds, mortos-vivos... nenhum estudioso encontrou ainda uma explicação para que tantas criaturas perigosas consigam conviver juntas. Suspeita-se que os monstros obedeçam a algum tipo de líder...

Guildas e Organizações

A Ordem dos Cavaleiros da Luz

As duas principais ordens de cavaleiros de Arton podem ser consideradas "irmãs", fundadas há 110 anos por dois notórios clérigos de tempos idos: Arthur Donovan II e Thallen Kholdenn Devendeer.

Após uma misteriosa aventura (da qual pouco se sabe a respeito), resolveram que Arton precisava de um grupo de guerreiros honrados para proteger o povo, a vida e os preceitos de Khalmyr. Decidiram que, naquele dia, iam se separar. Cada um seguiu seu caminho, vagando até encontrar o local que acreditavam estar marcado com o sinal divino de Khalmyr. Então os dois clérigos iniciariam a formação de duas ordens destinadas a treinar os guerreiros mais nobres de Arton: a Ordem dos Cavaleiros da Luz e os Cavaleiros de Khalmyr.

Sediada na cidade de Norm, em Bielefeld, na costa leste de Arton, a Ordem dos Cavaleiros da Luz é uma das organizações mais respeitadas pelo povo do continente. Composta apenas de cavaleiros da mais alta estirpe, sua seleção é muito rígida e exige dos candidatos uma série de duros testes. O candidato começa como escudeiro, quase sempre aos 10 anos. Embora existam

alguns poucos cavaleiros de origem camponesa, a maioria dos membros da Ordem provém de famílias nobres de Arton. Costuma-se dizer na alta sociedade de Arton: "uma família de nobre sem pelo menos um membro entre os cavaleiros, não é realmente nobre".

Mesmo gozando de prestígio entre a população de Norm e boa parte dos arredores (com exceção de Portsmouth, terra do Conde Ferren Asloth, inimigo jurado de Norm e dos cavaleiros), acredita-se que a Ordem da Luz tenha sido amaldiçoada. O boato se deve principalmente à "queda" de Arthur Donovan III, neto do fundador da organização, que tornou-se repentinamente um cavaleiro maligno, frio e cruel. Após a desgraça ocorrida, Phillipp Donovan, pai de Arthur e o mais carismático dos líderes da Ordem, faleceu em desgosto. Como novo comandante assumiu Alenn Toren Greenfield, antigo braço direito de Phillipp.

A Patrulha Costeira

Logo após o ataque do dragão-rei Benthos, um grupo de noventa clérigos e paladinos de Khalmyr e Tanna-Toh foi especialmente escolhido pela nova família real para vigiar e proteger a costa do reino contra atacantes — sejam dragões marinhos, sejam invasores de Khubar. Mesmo hoje, quando muitos não acreditam na possibilidade de um novo ataque, a tradição secular da Patrulha Costeira ainda persiste.

Os membros da Patrulha são aventureiros especializados em combate, navegação e sobrevivência no mar. Quase todos podem lançar magias ou são equipados com itens mágicos que permitem agir embaixo d'água. Suas armas e armaduras são magicamente tratadas (ou feitas de materiais especiais) para não enferrujar.

Eles percorrem as praias em pequenos grupos de quatro a seis membros, a pé ou em barcos-patrulha; quando se deparam com uma grande ameaça, sopram uma concha mágica de alarme para chamar reforços — que, dependendo da urgência, chegam através de teleporte.

Os Guerreiros de Khol't

A Floresta de Jeyfar é patrulhada e protegida por um bando de druidas e rangers conhecidos como os Guerreiros de Khol't. Composto apenas por humanos e halflings, este grupo tem como objetivo impedir que intrusos perturbem a flora e fauna locais.

Seu procedimento básico é abordar grupos de viajantes assim que entram na floresta, interrogá-los sobre suas intenções, confiscar suas armas (exceto no caso de rangers, druidas e xamãs) e devolvê-las apenas quando terminarem sua travessia. Aqueles que não concordam com essas condições são proibidos de passar — sendo que a única forma de prosseguir é derrotando os Guerreiros em combate. Eles geralmente atuam em grupos de quatro a seis.

Atualmente os Guerreiros de Khol't também concentram seus esforços em investigar as causas do deslocamento mágico da floresta. Suspeitam do Conde Ferren, mas ainda não descobriram como ele pode estar fazendo isso. Qualquer informação que leve à solução do mistério será bem recompensada.

Khol't, o patrono do bando, costuma ser visto como um guerreiro soturno, de olhos e cabelos esverdeados, em uma armadura feita com escamas de dragão verde. Seus companheiros garantem que ele tem o poder mágico de se transformar em um imenso dragão verde durante alguns segundos — tempo suficiente para dizimar seus inimigos. Por outro lado, alguns suspeitam que na verdade Khol't seja REALMENTE um dragão, que abandona seu disfarce humano por alguns instantes quando a situação assim exige.

O Clube dos Magos

Esta curiosa sociedade é composta por meia dúzia de magos bastante ricos, mas com poderes mágicos modestos. Sediado em Roschfallen, o chamado Clube dos Magos não passa de uma casa de chá onde seus membros (quatro humanos, um anão e um halfling) preferem "agir" discutindo planos e estratégias entre uma xícara e outra. Não são nem um pouco aventureiros: fizeram fortuna vendendo pergaminhos e poções por preços extorsivos (com a baixa disponibilidade de magos no reino, não enfrentam muita concorrência).

É comum que os membros do Clube contratem heróis para buscar os itens e ingredientes mágicos de que precisam para fabricar seus produtos. Eles ficam bastante irritados com a postura do reino vizinho de Portsmouth em relação aos magos. Em uma de suas reuniões recentes, decidiram mover uma corajosa e ousada cruzada pessoal contra o Conde Ferren Asloth (contratando OUTROS para enfrentá-lo, é claro).

Divindades Principais

Em um reino tão influenciado por uma ordem de cavaleiros da justiça, não poderia ser diferente. **Khalmyr** é o deus mais venerado em Bielefeld. Da mesma forma que em Deheon e outras partes do Reinado, são seus clérigos e paladinos que comandam os tribunais e representam a lei.

Lena, Deusa da Fertilidade e da Cura, é a segunda divindade favorita no reino. Nada mais natural, uma vez que a economia e modo de vida atuais são fortemente baseados na agricultura e pecuária — e esta deusa protege as colheitas e criações de gado, trazendo vida e boa saúde a seus devotos. Embora sejam pouco comuns em grandes cidades, as clérigas de Lena são facilmente encontradas em cidades menores, aldeias, vilarejos e comunidades rurais, quase sempre construídas à volta de templos desta deusa.

A terceira divindade mais cultuada é **Tanna-Toh**. Esta deusa, em oposição direta a Allihanna, é intolerante com povos "não civilizados"; durante a formação do reino seus clérigos e paladinos foram muitas vezes comandantes em batalhas contra os bárbaros nativos, bem como contra o povo de Khubar. Mesmo hoje, após a derrota, eles ainda são influentes — alimentando a intolerância local contra os khubarianos.

São comuns servos de Azgher, Hyninn, Keenn, Grande Oceano, Marah, Nimb, Valkaria e Wynna. São incomuns os servos de Allihanna, Thyatis, Tenebra, Leen (Ragnar) e Sszzaas. Seguidores de Tauron (Divina Serpente), Glórienn, Megalokk e Lin-Wu são quase inexistentes.

Encontros

Bielefeld tem as características de um reino bem colonizado: algumas grandes metrópoles e uma profusão de cidades menores, aldeias e vilas — separadas por grandes extensões de área selvagem. Embora as rotas comerciais sejam razoavelmente seguras, ainda podem oferecer riscos ao viajante.

Assaltos são os perigos mais comuns. Pequenos bandos de assaltantes (tipicamente humanos, orcs ou meio-orcs) costumam armar emboscadas e armadilhas para aliviar as vítimas de seus pertences. Estes ladrões preferem atacar apenas pessoas sem condições de defesa, evitando grupos de cavaleiros ou heróis. Bandidos mais ousados podem preparar armadilhas (em geral mortais!) para aventureiros, cobiçando seu ouro e itens mágicos; caso não consigam matar ou incapacitar o grupo, preferem fugir para evitar qualquer combate. Afinal, todo ladrão experiente sabe que basta um único aventureiro (e uma única bola de fogo!) para dizimar um bando de assaltantes...

Outro risco considerável são os pequenos grupos bárbaros remanescentes da colonização — incluindo guerreiros de Khubar presentes no continente. Estes fanáticos selvagens atacam vilarejos, aldeias e viajantes, em missões pessoais de vingança. Quando descobertos, em geral são caçados por aventureiros contratados.

Com relação a criaturas perigosas, Bielefeld oferece poucas. Áreas selvagens abrigam predadores territoriais como ursos, lobos e grandes felinos. Alguns rios são habitados por serpentes e crocodilos. Monstros e feras sobrenaturais são raros, encontrados apenas em covis ocultos ou durante migrações — mas, especialmente nas regiões litorâneas, há muitos rumores sobre sereias e elfos-do-mar. Dizem que eles foram deixados pelo dragão-rei como guardas.

Aventureiros

Naturalmente, os tipos de aventureiro mais difundidos são aqueles encontrados na Ordem da Luz: cavaleiros, clérigos e paladinos. Em Bielefeld, a população acredita que apenas estes personagens são verdadeiros heróis — enquanto quaisquer aventureiros de outras classes são simples "ajudantes". Por esse motivo, grande parte dos jovens tenta seguir essas carreiras, desviando-se das demais.

Mesmo assim, existem outros heróis em Bielefeld. Nas grandes cidades encontramos toda típica figura ligada a esse tipo de cenário: bardos, soldados, guardas, gladiadores, capangas, mercenários, ladrões e caçadores de recompensa. Áreas selvagens são território dos raros rangers, druidas e bárbaros.

A quantidade de usuários de magia é normal — em média um em cada quatro ou cinco aventureiros. Entre estes, os clérigos e paladinos são muito mais numerosos. Magos são muito incomuns, sempre vistos com curiosidade e certo receio: afinal, em quase todas as histórias, lendas e canções, os magos são inimigos tradicionais dos cavaleiros...

Personagens Nativos

Os Cavaleiros da Luz são parte integrante e importante da cultura de Bielefeld. Todos os nativos sabem reconhecer os símbolos de sua cavalaria, e também símbolos de outros reinos.

Personagens nativos ganham a perícia de Heráldica sem precisar pagar por ela. Além disso, ao se tratar de informações sobre famílias nobres e de cavaleiros do reino, o teste é feito sem nenhuma dificuldade (ou seja, sem penalidades).

VAZIOSS

WYNLLA

O Reino da Magia

A magia tem papel fundamental neste mundo — pois sem esta força maravilhosa, que permite a existência de magos, objetos mágicos, raças semi-humanas e criaturas fantásticas, com certeza Arton seria muito parecido com a Terra.

A existência de magia em Arton definiu os rumos de seu desenvolvimento e sua ciência. A pólvora e as armas de fogo, por exemplo, já foram descobertos e existem em alguns pontos do Reinado — mas nunca se tornaram amplamente utilizados, já que magias de ataque são muito mais seguras e eficientes. Transporte e comunicação a longas distâncias são resolvidos com mágicas de teleporte e projeção de ilusões (ainda que estes meios sejam acessíveis apenas aos mais ricos). Uma medicina avançada é desnecessária quando podemos contar com a magia de cura dos clérigos, e assim por diante. Além disso, grandes arquimagos como Vectorius e Talude podem realizar verdadeiros milagres com seus poderes arcanos, feitos que nenhum engenho tecnológico poderia repetir.

Ainda assim, em grande parte do Reinado a magia é vista com certo medo e desconfiança pelos não-magos. Aventureiros aprendem a conviver bem com magos, e também a admirar, respeitar ou pelo menos reconhecer a utilidade de seus poderes. Já os não-aventureiros, camponeses e outras pessoas comuns, que raramente têm contato com magos, costumam temê-los. No reino de Portsmouth, inclusive, magos são considerados as pessoas mais terríveis e traiçoeiras. E os minotauros de Tapista, incapazes de usar magia, naturalmente desconfiam dos magos e seus estranhos talentos.

No entanto, existe um reino onde a magia é considerada tão comum quanto o céu e o sol. Um reino onde cada habitante tem algum conhecimento sobre magia. Onde magos são considerados pessoas cultas, inteligentes, capazes e dignas de respeito. A própria magia é vista como um elemento natural da vida, e a habilidade de controlá-la é como uma outra habilidade qualquer. A idéia de que um mago seja uma "criatura maléfica", que de alguma forma teve sua alma corrompida ou tem pactos com seres malignos, é considerada uma superstição tola.

Desde sua fundação, Wynlla (ou Wynnla) ficou conhecido como o reino dos magos e da magia. Com o tempo, cada vez mais utilizadores e estudiosos das energias místicas e arcanas foram atraídos para o local. Grandes cidades foram construídas com a ajuda de magos poderosos, assim como suas estradas, portos e outras façanhas arquitetônicas. Sem dúvida nenhuma, Wynlla é o reino com a maior população de magos em todo o Reinado.

Tamanha é a importância e a popularidade da magia no reino, que até mesmo o mais simples camponês consegue identificar, com um bom nível de acuidade uma magia ou um efeito mágico específico — pois esse conhecimento faz parte da cultura local. Muitos dizem que o próprio território do reino emana energias mágicas que afetam seus habitantes. Outros acreditam exatamente no contrário; que a grande quantidade de magos tornou a terra "mágica".

O fato é que Wynlla, o Reino da Magia, conta com a maior movimentação de magos e mercadorias relacionadas em todo o Reinado. Sua economia é fortemente baseada na venda, estudo e fabricação de objetos mágicos e encantados.

História

Wynlla foi fundada pouco tempo depois de Deheon por Karias Theuderulf, o antigo mago de corte de Corullan VI.

A princípio a idéia não era criar um novo reino, mas resolver um simples problema de definição de fronteiras. Os recém-formados Bielefeld e Tyrondir não estavam conseguindo se entender quanto às exatas fronteiras de seus reinos. No entanto, ao contrário do que se espera nesse tipo de conflito, não havia uma disputa por mais terras — e sim por menos! Nenhum dos regentes queria ter em seu território uma certa região, tida como assombrada. Os colonos da época evitavam se estabelecer no local, devido a muitos estranhos acontecimentos sem explicação aparente.

O então rei de Deheon, Wortar I, enviou o mago Karias Theuderulf — seu antigo tutor e

conselheiro — para investigar esses eventos. Karias era conhecido como um dos maiores estudiosos de assuntos arcanos de que se tinha notícia, com conhecimento acumulado em mais de uma centena de anos como mago (pois fazia uso de poções para prolongar sua vida). O mago descobriu então que as "assombrações" eram provocadas por áreas onde a magia fluía de forma selvagem e descontrolada, com resultados imprevisíveis. Ele também encontrou fenômenos que chamou de "Escoadouros", locais onde nenhuma magia funcionava.

Karias então pediu ao rei para fixar residência na região, com a intenção de poder estudar melhor o fenômeno. Wortar fez melhor que isso: comissionou ao mago toda a região com sendo sua — um novo reino. Com isso ele resolveu a questão das fronteiras de Tyrondir e Bielefeld, além de permitir livremente que o mago estudasse a região. Se alguém poderia cuidar de um lugar onde a magia não funciona como deveria, esse seria Karias Theuderulf!

Ainda surpreso com seu inesperado título de "rei", o mago começou a tomar providências para sua formação e administração. Nomeou-o em homenagem a Wynna, a Deusa da Magia (seu nome aparece como "Wynlla" ou "Wynnla" em certos pergaminhos antigos). Trouxe para viver no reino toda a sua vasta família, assim como as famílias de muitos amigos e discípulos magos. Convidou os mais importantes sacerdotes de Wynna para pregar ali seu culto, e ofereceu terras para suas igrejas. Sua intenção era reunir, em Wynlla, o maior número possível de estudiosos de magia.

Também migraram para o reino muitas famílias de profissionais relacionados a ofícios mágicos: acadêmicos, artífices, alquimistas, escribas, livreiros, joalheiros, fabricantes de papéis e pergaminhos, entre outros. O resultado de tudo isso foi um reino com uma economia fortemente baseada em magia e itens mágicos. Como efeito colateral, entretanto, sua população é muito dependente da importação de mercadorias mais "mundanas", como produtos agropecuários.

Ainda que tenha excelentes relações diplomáticas com seus reinos vizinhos (em especial com Deheon) e com o restante do Reinado, o Conselho está engajado em uma insistente campanha contra Portsmouth e a política de discriminação contra magos de seu regente Ferren Asloth.

Ao contrário do que se poderia esperar, Wynlla não tem um bom relacionamento com Vectora, o Mercado nas Nuvens. O mago-prefeito Vectorius é contrário à "vulgarização" da magia, opondo-se a seu ensino para pessoas não qualificadas. Portanto, não é sem motivo que o trajeto de Vectora não passa pelo Reino da Magia. (No entanto, também correm boatos de que Vectorius evita a região porque sua cidade poderia cair ao passar sobre os tais Escoadouros.)

Clima e Terreno

Graças às correntes marítimas e massas de ar provenientes do Oceano (e por não haver grandes formações montanhosas para bloquear seu caminho), Wynlla é um reino de clima quente. Tipicamente tropical mais ao sul e subtropical no restante de seu território.

Planícies interrompidas por alguns vales ou colinas são o tipo de terreno mais comum, assim como ocasionais florestas (pouco densas em sua maioria). No entanto, vale lembrar que as Áreas de Magia Caótica podem ocasionalmente afetar o clima em vários pontos do reino, provocando nevascas, tempestades de areia ou até mesmo precipitações de substâncias estranhas, objetos e criaturas. (Para ter uma idéia, pergunte a qualquer residente sobre os Ventos Verdes de 1360, a Chuva de Pêssegos de 77, ou sobre a Grande Tempestade de Conhaque de 82...)

Fronteiras

O território de Wynlla foi delineado a partir das áreas de ocorrências mágicas, além de utilizar a estranha fronteira de Deheon como determinante.

O reino dos magos fica a leste de Deheon, fazendo fronteira com Tyrondir ao sul e com Bielefeld ao norte. A parte oriental do reino é banhada pelo Oceano, sendo que seu litoral também é rico em ocorrências sobrenaturais.

População

Wynlla é um dos menores reinos de Arton, e mesmo assim conta com uma população bastante reduzida para seu território. São cerca de 80.000 habitantes. A população está essencialmente dividida entre humanos (90%), halflings (7%) goblins (2%) e outros (1%).

O nativo de Wynlla costuma ser facilmente reconhecido por sua indumentária pouco discreta: mesmo entre não-magos, é comum o uso de manto escuro e chapéu pontudo — praticamente um uniforme nacional. O aspecto de mago é reforçado pelos longos cabelos e barbas cultivados pelos homens, embora nem todos adotem esse visual. Na verdade, muitos magos legítimos preferem evitar completamente o manto e chapéu, para que consigam ao menos se destacar um pouco na multidão...

Também deve-se notar em Wynlla uma grande "população" de mortos-vivos e construtos.

Embora estas criaturas não sejam tecnicamente cidadãos do Reinado, estão presentes na maioria das grandes cidades, atuando como servos, soldados ou operários — o que deixa os cidadãos livres para atividades mais intelectuais e artísticas. Não existe entre os habitantes de Wynlla qualquer preconceito ou tabu contra estas criaturas, ou aqueles que as utilizam.

Membros de raças que tradicionalmente não praticam magia, como anões e halflings, acabam encontrando aqui alguma afinidade com a profissão. Conta-se que até mesmo alguns minotauros e goblins residentes em Wynlla foram capazes de aprender magia, mas estas ocorrências são raríssimas.

A moda tradicional em Wynlla: manto, chapéu pontudo e mortos-vivos nas ruas!

Regente

Diferente do que acontece em outros reinos integrantes do Reinado, não há um único regente que tome as decisões em Wynlla. Ao invés disso, o reino é comandado pelo **Conselho de Wynlla**, formado por magos pertencentes a cada uma das casas nobres.

Após a morte de Karias Theuderulf (não, as poções não podiam mantê-lo vivo para sempre), os demais magos e feiticeiros que o auxiliavam na administração do reino continuaram com seu trabalho, pois todas as estruturas e procedimentos haviam sido perfeitamente determinados e divisados pelo fundador.

O Conselho de Wynlla então foi formado, contando com um representante de cada família nobre do reino. Para que uma família seja considerada digna de integrar o Conselho, é necessário que ela se destaque na pesquisa, estudo ou disseminação de magia, além de cumprir outros requisitos (como prestar algum grande serviço para o reino, ser residente há mais de dez anos...). O representante costuma ser o mago mais poderoso da família, mas há exceções.

Atualmente, os membros da família Theuderulf possuem muita influência no conselho, mas outras famílias também são importantes. São elas os Persys, os Sakadarar, os Dur-Vergiht, os Velenarkies e os Focusys. Outras doze famílias participam do Conselho, mas seus representantes possuem apenas meio voto.

Cidades de Destaque

Sophand (capital)

Sophand é a mais antiga cidade do reino e sua capital. Inicialmente, era apenas uma moradia temporária para o grande arquimago Karias Theuderulf, erguida para que ele pudesse investigar as perturbações mágicas locais. Após receber permissão para transformar toda a região em um reino próprio, o mago Karias tratou de trazer outras famílias de magos, artesãos e profissionais

necessários para fazer crescer e prosperar a recém-formada comunidade.

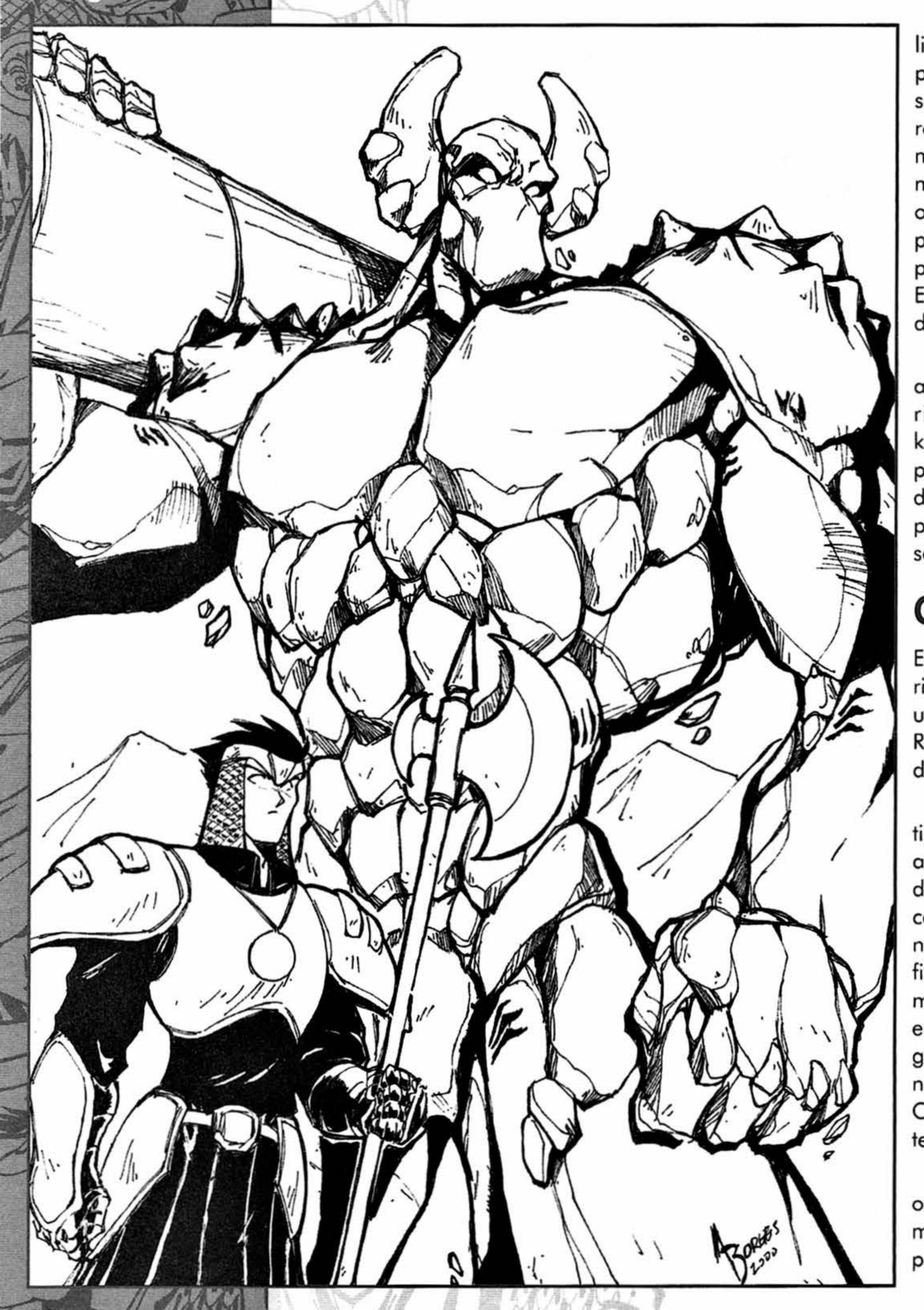
Sophand é uma cidade de porte médio para os padrões do Reinado, mas pequena se comparada a Valkaria ou Triunphus. Uma de suas mais imponentes construções ainda é a célebre **Mansão Theuderulf**, que abriga a família do mago fundador. A casa enorme foi totalmente construída por mágica, uma prática que depois se tornou comum na cidade.

Outros pontos de Sophand que chamam a atenção do visitante são: a **Biblioteca Livre de Zorus**, mantida pela igreja de Tanna-Toh; a **Grã-Torre**, a maior igreja de Wynna no reino; e o **Jardim das Fontes Invertidas**, que fica diante da sede do Conselho de Wynna, o **Salão das Convergências.**

Kresta

Abrigando o maior porto do reino (ainda que o comércio costeiro seja muito pouco significativo), Kresta é uma cidade considerada importante para Wynlla, graças à sua enorme quantidade de estabelecimentos especializados em comércio de itens mágicos, poções, pergaminhos e uma infinidade de outras bugigangas místicas.

Como Vectora não passa pelo reino, mercadores e comerciantes encontram em Kresta um excelente ponto de venda, pois muitos procuram a cidade em busca de seus produtos mágicos. Praticamente metade de seus estabelecimentos comerciais negocia artigos ligados à prática de magia. As melhores lojas de itens mágicos de Arton (exceto por aquelas que ficam em Vectora) podem ser encontradas aqui.



Como seus produtos são valiosos e o comércio farto (pelos padrões do pequeno reino), a segurança em Kresta é muito bem reforçada. Não apenas a guarda, mas a marinha local contam com magos especialmente treinados, o que desencoraja ataques de piratas ou bandidos. O próprio prefeito **Margoyles** é um Mago Elementalista da Água de considerável poder.

Há alguns anos, Kresta foi atacada por um estranho e misterioso monstro marinho (um kraken) e seus seguidores, que por pouco não tomaram a cidade. Felizmente o monstro foi expulso para outro Plano, e seus servos destruídos.

Coridrian

Esta cidade possui uma peculiaridade especial que lhe conferiu uma razoável fama em todo o Reinado. Coridrian é a capital dos golens.

A criação de construtos, seus tipos e o estudo dessas criaturas artificiais é a principal atividade de toda a comunidade. Assim como a capital do reino, Coridrian nasceu graças a um mago que se fixou no local para dar procedimento às suas pesquisas. O emérito criador e estudioso de golens Sar-Laazar deu à cidade o nome de sua falecida esposa Coridrianne, morta tragicamente por um golem defeituoso.

Com o tempo, outros estudiosos e criadores de construtos mudaram-se para o local. Em poucos anos a cidade viu suas

ruas repletas de criaturas não-naturais, construídas por habilidosos magos. Estas formas de vida artificial circulam pela cidade livremente, atuando como soldados e trabalhadores braçais — sendo que alguns, dotados de inteligência e vontade próprias, são até mesmo reconhecidos como cidadãos legítimos.

A economia de Coridrian é baseada no restrito e altamente especializado comércio de partes mecânicas para construtos. Muitos ferreiros e artesãos locais, mesmo não sendo magos, acabaram adotando como ofício fabricar ou consertar tais peças. Na verdade, em poucos outros pontos de Arton será possível encontrar facilmente pessoas habilitadas a reparar construtos.

Um importante projeto tem ocupado os estudiosos e artífices de Coridrian durante os últimos anos: eles tentam fabricar um Kishin — o golem gigante que serve de fortaleza para o vilão Mestre Arsenal. Embora a imensa máquina de combate esteja atualmente inativa em algum ponto das Montanhas Sanguinárias, sabe-se que o Clérigo da Guerra planeja fazê-la funcionar outra vez. E se ele tiver êxito, apenas outro Kishin será capaz de derrotá-lo...

Geografia

As Áreas de Magia Caótica

Embora não sejam exatamente uma formação geográfica, as Áreas de Magia Caótica foram responsáveis pela própria fundação do reino. O que motivou em primeiro lugar a vinda do mago Karias Theuderulf para a região foi a existência de áreas onde a mágica não funcionava como deveria. Nestes locais, magias e itens mágicos têm efeitos contrários e imprevisíveis, por vezes com duração permanente.

Uma das primeiras providências de Karias foi tentar catalogar e mapear todas essas áreas. Mas ele descobriu que isso era quase impossível, porque as áreas sumiam e apareciam sem nenhum aviso ou padrão previsível. A natureza caótica dessas regiões mostrou-se um enorme perigo para todos os praticantes das artes arcanas.

Karias pensava nesses locais como ferimentos no próprio mundo, e que se não fossem "curados" poderiam se espalhar por todo o continente. Durante anos ele tentou elaborar um ritual capaz de estabilizar todas as Áreas de Magia Caótica existentes no reino, mas não foi bem-sucedido. Portanto, essas áreas não podem ser mapeadas.

Dentro de uma Área de Magia Caótica, qualquer forma de magia — seja arcana, divina ou proveniente de itens mágicos — será alterada, produzindo resultados imprevisíveis. O efeito é idêntico aos poderes dos estranhos Magos do Caos. Estas áreas também podem produzir fenômenos mágicos como ocorrências naturais: há relatos sobre bolas de fogo explodindo sem motivo, animais invisíveis, e imagens ilusórias surgindo sem que ninguém as conjure.

Igualmente perigosos para os magos são os Escoadouros, um tipo especial de Área de Magia Caótica. Aqui nenhuma forma de magia funciona — nem mesmo a magia divina dos clérigos. Magos que estejam nestas áreas são incapazes de conjurar qualquer mágica. Itens mágicos deixam de funcionar. Magias que tenham sido lançadas anteriormente perdem seu efeito. Os Escoadouros podem surgir e sumir sem aviso em qualquer parte do reino — mas quase nunca atingem grandes extensões.

A Floresta Suplicante

Esta é mais uma manifestação das estranhas energias sobrenaturais na paisagem natural de Wynlla; a Floresta Suplicante, uma região onde todas as árvores e arbustos sofrem de um caso raro (ou melhor, o único conhecido) de xenomorfismo. Esse tipo de ocorrência faz com que a planta desenvolva uma forma muito diferente da que deveria normalmente possuir.

No caso da Suplicante, as plantas assumem aspectos assustadores. Os galhos se parecem com braços esqueléticos que inevitavelmente terminam em mãos. Os troncos apresentam formações que lembram rostos humanos em terrível agonia. Os arbustos se assemelham a garras e mandíbulas ameaçadoras, e assim por diante.

Os estudiosos não conseguem entender o que leva essas plantas a ter formas tão estranhas. Exceto pelo formato, são vegetais comuns. Sementes e mudas dessas plantas levadas para fora da Floresta crescem normalmente. Druidas e rangers apontam a Floresta Suplicante como uma prova de que a magia pode ser prejudicial à natureza.

Ainda que as plantas sejam normais, temos na Suplicante uma elevada ocorrência de monstros — especialmente aqueles de natureza vegetal.

A Colina de Vidro

Ao sul de Coridrian existe uma elevação que foi chamada pelos wynllenses de Colina de Vidro. Apesar do nome, a colina não é feita de vidro — mas grande parte de sua área tornou-se transparente como efeito colateral de uma mágica invocada em uma Área de Magia Caórica.

Escala:
1cm = 35km

Por sua transparência, a colina fica invisível quando observada a mais de um quilômetro — o que pode confundir viajantes desavisados. Outro grande risco para aqueles que tentam se aventurar no local são os animais nativos, muitos deles transparentes ou mesmo invisíveis. Ursos, panteras e serpentes venenosas são os mais perigosos.

Décadas atrás, um comerciante teve a idéia de escavar a colina para vender as pedras vítreas por um alto preço. Infelizmente ele descobriu que, quando separadas da colina, as pedras perdem sua aparência translúcida em menos de uma semana. O mesmo vale para os animais. No entanto, alguns magos ainda acreditam ser possível aproveitar de alguma forma as propriedades mágicas dessas pedras e criaturas.

Outros Pontos de Interesse

A Escola dos Anões Magos

Recentemente, alguns anões começaram a se interessar pelos caminhos da magia, o que pode ser complicado. Entre os próprios anões não existem mestres ou professores habilitados, pouquíssimos magos aceitam anões como aprendizes, e a Academia Arcana é bem reticente quanto a permitir alunos anões.

Uma das saídas para estes futuros magos da raça anã tem sido a Escola de Anões Magos, próxima às fronteiras de Deheon e Tyrondir. Foi fundada há poucos anos por **Dwaguel Firestarter**, uma anã maga, professora e ex-domadora de touros (!). O nome oficial é "Instituto de Ensino Arcano Especializado para Semi-Humanos". Mas, uma vez que os únicos alunos são anões atraídos pela fama de Dwaguel, o lugar acabou ficando conhecido apenas como Escola dos Anões Magos.

Atualmente, esta é uma das únicas grandes escolas de ensino de magia estabelecidas em todo o reino. Isso pode, a princípio, parecer um contra-senso: como pode não haver escolas de magia no Reino da Magia? Acontece que em Wynlla, embora as escolas públicas ofereçam ensinamentos arcanos básicos, a formação de verdadeiros magos ainda segue a tradição do "aprendiz e mentor". Uma infinidade de magos atua como "professores particulares" para um ou mais pupilos, ensinando em suas próprias torres ou laboratórios. Não temos aqui, portanto, nada parecido com a Academia Arcana de Valkaria.

O povo de Wynlla teme a Escola dos Anões Magos, por acreditar que o lugar pode explodir a qualquer momento ("anões não deveriam mexer com magia!"). No entanto, talvez devido à resistência natural dos anões a efeitos mágicos, nenhum acidente ou instabilidade foi registrado nos últimos anos. As línguas mais maldosas dizem que isso se deve ao fato de que até hoje os anões não conseguiram fazer uma magia de verdade...

Quando alguém faz qualquer comentário semelhante na presença de Dwaguel, a maga anã fica visivelmente magoada. E esse alguém fica visivelmente machucado.

O Antigo Internato

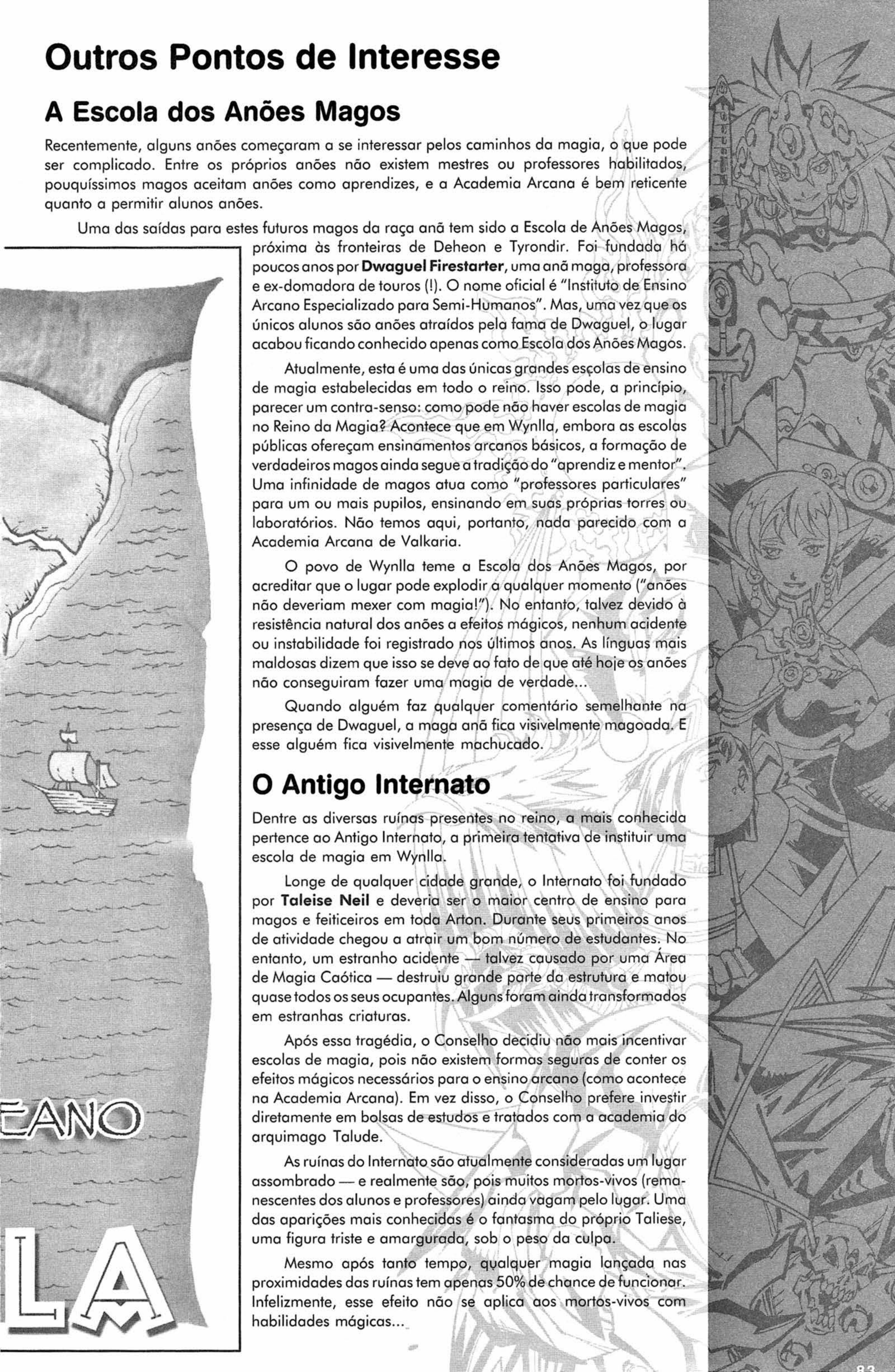
Dentre as diversas ruínas presentes no reino, a mais conhecida pertence ao Antigo Internato, a primeira tentativa de instituir uma escola de magia em Wynlla.

Longe de qualquer cidade grande, o Internato foi fundado por **Taleise Neil** e deveria ser o maior centro de ensino para magos e feiticeiros em toda Arton. Durante seus primeiros anos de atividade chegou a atrair um bom número de estudantes. No entanto, um estranho acidente — talvez causado por uma Área de Magia Caótica — destruiu grande parte da estrutura e matou quase todos os seus ocupantes. Alguns foram ainda transformados em estranhas criaturas.

Após essa tragédia, o Conselho decidiu não mais incentivar escolas de magia, pois não existem formas seguras de conter os efeitos mágicos necessários para o ensino arcano (como acontece na Academia Arcana). Em vez disso, o Conselho prefere investir diretamente em bolsas de estudos e tratados com a academia do arquimago Talude.

As ruínas do Internato são atualmente consideradas um lugar assombrado — e realmente são, pois muitos mortos-vivos (remanescentes dos alunos e professores) ainda vagam pelo lugar. Uma das aparições mais conhecidas é o fantasma do próprio Taliese, uma figura triste e amargurada, sob o peso da culpa.

Mesmo após tanto tempo, qualquer magia lançada nas proximidades das ruínas tem apenas 50% de chance de funcionar. Infelizmente, esse efeito não se aplica aos mortos-vivos com habilidades mágicas...



Guildas e Organizações

Os Magos de Batalha

Embora não sejam exatamente um grupo organizado, mais se aproximando de uma "profissão", os Magos de Batalha de Wynlla conquistaram certa fama, mesmo em outras nações do Reinado.

O exército de Wynlla é pequeno em número de soldados, mas não menos perigoso — graças à facilidade dos nativos em aprender magias. Afinal, quem gostaria de enfrentar um exército capaz de lançar bolas de fogo e magias de sono? Entre as tropas de Wynlla, mesmo os soldados rasos aprendem a se utilizar de pequenas (porém úteis) magias.

Percebendo que a mágica poderia — ou melhor, deveria — ser utilizada como uma arma extra, o Conselho instituiu um treinamento específico para magos destinados a trabalhar com o exército. Esses magos aprendem como utilizar melhor suas magias em combate, além de receber treinamento em combate com armas como espadas, machados, arcos e bestas. Como a iniciativa teve muito êxito, o Conselho resolveu usar Magos de Batalha também como guardas de cidades mais importantes e até mesmo na defesa da costa de Wynlla. Praticamente toda cidade possui um corpo considerável de Magos de Batalha.

Embora existam em todo o reino, os Magos de Batalha são treinados em sua maioria em Sophand, no Centro de Treinamento Arcano Militar, coordenado pelo veterano **Vaal Zerny** e pelo elfo **Thaelsres Plhinnes**, ambos mestres em combate e magias aplicadas.

Após concluir seu treinamento, alguns Magos de Batalha preferem viver como mercenários ou agentes livres, procurando missões fora das forças oficiais de Wynlla. Seus serviços costumam ser caros, mas extremamente eficientes.

Os Sombras

Este esquivo grupo de ladrões-magos se orgulha de nunca usar violência ou força bruta para concluir seus "trabalhos". Roubos de itens mágicos ou grimórios, assim como a obtenção de informações relativas a magia, são a especialidade do grupo.

A população mais simples parece gostar dos Sombras: eles não matam, não roubam pobres e humildes (provavelmente apenas porque estes não têm nada que valha a pena roubar...) e atacam apenas magos ricos e nobres. Muitos vêem os Sombras como justiceiros.

Ao que tudo indica, os Sombras têm esconderijos em Sophand e Kresta. Os suspeitos de pertencer ao grupo negaram sua filiação, e nem mesmo magias de leitura da mente conseguiram provar o contrário, pois as contramágicas de proteção dos suspeitos eram muito fortes.

Acredita-se que o líder seja **Lamond Langstren**, um ladrão-mago que — dizem — pode assumir livremente a forma de uma sombra. Alguns dizem que ele pode ainda viajar de uma sombra para outra nos becos de Sophand. A única certeza sobre o líder dos Sombras é que trata-se de um mago com excelente domínio sobre magias que afetam (ou protegem) a mente, o que explica a dificuldade em obter alguma informação de seus aliados.

Os Senhores do Destino

O nome pretensioso foi dado pela população de Wynlla, graças à arrogância deste grupo de ex-clérigos de Tanna-Toh, que acreditam conhecer o futuro.

Os Senhores do Destino são liderados por **Wilbur Dasgoran**, um sacerdote da Deusa do Conhecimento desiludido com o restante da igreja. Ele afirma que todos estão cegos para as revelações da deusa. Reuniu um bom número de seguidores e agora prega uma versão bem diferente do credo da igreja oficial de Tanna-Toh.

Os Senhores acreditam ter acesso a visões do futuro que só eles conseguem interpretar, mas suas "profecias" são confusas e enigmáticas. Não se aplicam a tudo e nada ao mesmo tempo. Também dizem que certos segredos são restritos apenas àqueles selecionados e preparados para compreendê-los. Ou seja, eles mesmos.

A maioria dos sacerdotes de Tanna-Toh considera os Senhores do Destino um bando de fanáticos insanos — mas alguns clérigos se preocupam porque os "Senhores" ainda conseguem lançar magias divinas. Eles não poderiam fazê-lo, pois não estão mais seguindo as obrigações necessárias: deliberadamente escondem informações que acreditam não ser "para os ouvidos de infiéis". Então, se Tanna-Toh não está fornecendo poder a eles, quem estaria?

Divindades Principais

Em parte graças a seu fundador e também pelo tipo de colono que o reino atraiu, a divindade principal de Wynlla é justamente **Wynna**, a Deusa da Magia. O próprio nome do reino (muitas vezes grafado em mapas "Wynnla") é uma homenagem a ela, significando "Casa de Wynna".

"Magia e conhecimento andam de mãos dadas", segundo um provérbio local, que apenas confirma o importante papel do culto de **Tanna-Toh** em Wynlla. O culto tem no mínimo um templo em cada cidade, atuando como escola opública — onde lecionam tanto clérigos de Tanna-Toh como também clérigos de Wynna. A igreja da Deusa do Conhecimento tem fortes laços com a igreja de Wynna, sendo responsável pela completa alfabetização do reino.

Outros cultos que podem ser encontrados com facilidade são Azgher (no aspecto de "Aquele que Sabe Tudo"), Grande Oceano, Khalmyr, Lena, Marah, Valkaria e Thyatis. O culto a Lin-Wu está sendo introduzido no reino por imigrantes de Ni-Tamura e ganhando seguidores. Deuses considerados violentos e "bárbaros", como Tauron, Keenn, Megalokk e Ragnar não costumam ser cultuados. Curiosamente, Tenebra é uma deusa razoavelmente popular no reino, onde não é vista como má ou diabólica.

Um servo de Allihanna em Wynlla é mais raro que um elfo na Aliança Negra...

Encontros

O reino é bem colonizado, e mesmo sua pequena extensão faz com que encontros com criaturas e animais sejam bem incomuns.

A existência de fontes de energia mágica ajudou a afastar tribos de goblinóides, assim como animais perigosos como lobos e outros predadores. Saqueadores também parecem evitar as poucas regiões desoladas entre as cidades, pelo mesmo motivo. Mas, por outro lado, tudo isso acabou por colaborar com o aparecimento de um número incomum de criaturas estranhas e exóticas, consideradas feras mágicas pelos estudiosos.

Curiosamente, quase não existem fadas ou outros seres associados a elas (sátiros, dríades, ninfas...) em Wynlla. Criaturas como quimeras, cocatrizes, górgonas e dragões são relativamente fáceis de encontrar, assim como versões gigantes de animais comuns. Tais ocorrências também valem para a costa, onde grandes cavalos-marinhos, serpentes-marinhas e outras criaturas fantásticas povoam o litoral.

Mortos-vivos selvagens (ou seja, aqueles não criados para servir os habitantes de Wynlla) são comuns, mas apenas em áreas mais afastadas das cidades, assim como em ruínas ou habitações abandonadas. No litoral é freqüente encontrar versões aquáticas de zumbis, esqueletos e outros mortos-vivos.

Aventureiros

Existe no Reinado a crença geral de que qualquer nativo de Wynlla seja habilidoso com magia. Isso não é totalmente verdadeiro — os nativos apenas têm conhecimentos arcanos superiores. No entanto, magos e suas variantes (feiticeiros, necromantes, elementalistas...) de fato compõem a maioria dos aventureiros wynllenses. Não há vila, cidade ou aldeia em Wynlla sem alguns magos residentes, normalmente ocupando cargos de autoridade. Clérigos são comuns também, principalmente devotos de Wynlla e Tanna-Toh.

Apesar do grande número de praticantes de magia, também temos guerreiros, ladrões e bardos — quase sempre de tipos mais refinados e "civilizados". Mesmo estes personagens de classes "não mágicas" conseguem, ocasionalmente, aprender um truque ou outro. Aventureiros que combinam poderes de mago e lutador são muito respeitados por sua versatilidade.

Em contrapartida, rangers, druidas e outros elementos mais ligados à natureza são raros neste reino. As áreas mágicas parecem afastar animais comuns, e também causar um certo mal-estar àqueles que apreciam contato maior com a natureza. Mesmo antes de sua fundação, bárbaros evitavam este reino como se fosse o próprio inferno.

Personagens Nativos

Graças à popularização da magia no reino, qualquer wynllense tem bons conhecimentos sobre o assunto, mesmo sem ser mago. Um personagem nascido em Wynlla recebe gratuitamente uma Perícia ou Especialização em algum assunto relacionado a magia, oculto ou misticismo (Ciências Proibidas, Ocultismo...).

Personagens magos, feiticeiros e outros que possam lançar magias (exceto servos dos deuses) podem lançar uma magia extra por dia, sem nenhum custo adicional (sem gasto de Pontos de Vida). Essa magia deve estar entre suas Magias Iniciais (determinada ou aprovada pelo Mestre). Esse poder funciona mesmo quando o personagem está fora das fronteiras de Wynlla.

Personagens de raças normalmente incapazes de usar magia (como minotauros e goblins), quando nativos de Wynlla, podem ser magos.

TYRONDIR

O Reino da Fronteira

Embora seja o reino mais próximo da antiga fronteira com Arton-Sul, Tyrondir somente foi fundado depois que a caravana de exilados se estabeleceu em Valkaria.

Como uma antiga extensão do reino de Deheon, Tyrondir sofre um caso crônico de dependência da capital. De economia basicamente agrícola, o reino não desenvolveu grandes riquezas ou progressos próprios — além de contar com um diminuto exército. Além disso, tem sido costume entre os jovens tyrondinos partir de sua terra natal em busca de melhores oportunidades em outras regiões do Reinado. Muitos acham que viver permanentemente em Tyrondir é pura perda de tempo.

Infelizmente, esse tem sido o menor problema do reino nos últimos tempos. Os antigos boatos sobre um suposto exército goblinóide crescendo em Lamnor — um exército liderado por um "lendário general bugbear" — já não podem mais ser considerados boatos.

Khalifor, a cidade-fortaleza na fronteira sul do reino, caiu. Tyrondir começa a ser ocupado pela Aliança Negra dos Goblinóides.

História

O reino de Tyrondir se formou basicamente da mesma forma que Ahlen, Bielefeld e Wynlla: graças à política expansionista de Wortar I, antigo regente de Deheon, que promoveu apoio a grupos de aventureiros dispostos a explorar e conquistar novas terras. Essas regiões, quando não colonizadas pelos próprios aventureiros e seus descendentes, eram cedidas a famílias nobres.

Este teria sido exatamente o caso de Tyrondir. Sua regência ficou a cargo dos Wynallan, uma família muito antiga, que no passado governou o reino de Cobar em Lamnor — um dos reinos derrotados na famosa Grande Batalha. Agradecidos ao regente Wortar pela chance de restaurar sua antiga glória, os Wynallan fundaram a capital Cosamhir na parte norte do reino, bem perto da fronteira com Deheon.

Com o passar dos anos o reino se expandiu na direção sul, ocupando todo o Istmo de Hangpharstyth — região que, segundo a lenda, teria se formado quando uma bruxa de mesmo nome foi destruída ali em uma explosão. Apesar de sua extensão litorânea, Tyrondir nunca desenvolveu grande atividade náutica ou pesqueira — a maior parte da costa é rochosa, perigosa para a navegação. Embora muitos vilarejos menores prosperem à beira-mar, a maior parte da população preferiu se estabelecer no interior, vivendo de agricultura e pecuária. Não houve grandes conflitos com bárbaros nativos; boa parte destes já havia sido desafiada e expulsa durante o avanço da caravana para o norte, tempos antes.

O primeiro incidente grave na formação de Tyrondir ocorreu durante o crescimento do reino para o sul, com o estabelecimento dos primeiros vilarejos próximos à antiga Khalifor. Esta cidade-fortaleza, que marca a fronteira norte dos antigos reinos de Lamnor, teria recebido justamente a missão de deter os exilados caso tentassem voltar.

Durante décadas Khalifor não permitiu a aproximação dos colonos, mantendo todos à distância com tiros de advertência. Pequenos povoados cresciam timidamente pouco além do alcance das catapultas. Os soldados de Khalifor se preparavam para invadir e destruir os vilarejos. Seria o início de uma guerra entre o Reinado e os antigos povos do sul.

Conta-se que a tragédia foi evitada por Gillian Cloudheart, antiga sumo-sacerdotisa de Marah. Ela teria avançado na direção da fortaleza, sozinha e sem armas, levando consigo apenas o desejo de paz. Recebida e ouvida pelo comandante de Khalifor, Gillian negociou um acordo entre os colonos e os soldados: não havia razão para lutar, desde que os limites de Khalifor não fossem ultrapassados pela expansão de Tyrondir. Foi estabelecido então que Dagba, erguida a nordeste de Khalifor, seria a última cidade do reino.

Assim, enquanto a capital e cidades do norte guardavam amargos ressentimentos contra Khalifor, as cidades do sul cultivavam um bom relacionamento com os soldados. Com o tempo, a fortaleza passou a realizar comércio com Dagba e outras comunidades vizinhas. De fato, Khalifor chegou a enviar um pedido oficial ao rei de Deheon para ser anexada ao Reinado. O pedido nunca foi atendido. Mesmo assim, em caráter não-oficial, Khalifor logo passou a ser

considerada parte de Tyrondir, marcando sua fronteira sul.

Este poderia ter sido o primeiro passo para uma possível reconciliação entre os povos de Arton e Lamnor — um final feliz para uma longa história de guerra e ódio. Mas os deuses planejaram algo diferente...

Em Lamnor, um terrível mal crescia na forma de um goblin gigante. Era Thwor Ironfist, a Foice de Ragnar, o invencível líder previsto pelas profecias dos bugbears. Ele fez o que parecia impossível, unindo tribos inteiras de goblinóides em um grande exército, que nos últimos anos devastou e conquistou os reinos humanos de Lamnor. Hoje, Arton-sul é também conhecida como o Reino Bestial, com suas antigas cidades agora ocupadas por monstros.

Com a tomada do continente completada, o general volta olhos ambiciosos para Arton. Suas tropas se concentram na fronteira sul de Tyrondir, prontas para avançar através do Istmo de Hangpharstyth — e detidas apenas por Khalifor. Durante muitos meses a cidade resistiu heroicamente ao avanço dos goblinóides. No entanto, por motivos diversos (desde a dificuldade do Reinado em acreditar na Aliança Negra, aos antigos ressentimentos dos regentes de Tyrondir), Khalifor nunca recebeu reforços.

Como resultado, a fortaleza foi conquistada há poucas semanas. A cidade serve agora como base de comando para o próprio general Ironfist, que ali organiza a tomada dos povoados vizinhos.

Hoje a capital Cosamhir reconhece (talvez um pouco tarde demais...) que Thwor Ironfist e sua Aliança Negra são uma ameaça real. Tão perigosa quanto a Tormenta, ou talvez mais. Os poucos exércitos do reino se movem para o sul, enquanto reforços são solicitados para Deheon. A região sul de Tyrondir está, aos poucos, se transformando em território de guerrilha — com conflitos entre humanos e goblinóides explodindo em toda parte.

Clima e Terreno

Ventos oceânicos oferecem um clima agradável a grande parte do território de Tyrondir, especialmente na região sul, caracterizada por clima subtropical. Tempestades tropicais são comuns no verão, com ondas violentas no litoral — mais uma razão para que o povo local evite habitar as costas, sendo estas extremamente perigosas para a navegação. Ao norte o clima é mediano, entre subtropical e temperado.

O norte de Tyrondir, em sua parte mais continental, apresenta geografia similar a Deheon: planícies entrecortadas por colinas, florestas, lagos e rios. À medida que descemos para o sul o terreno fica cada vez mais acidentado, tornando-se montanhoso nas vizinhanças de Khalifor.

É interessante notar que muitos tipos de magia — especialmente magia ofensiva — não funcionam em muitos pontos do Istmo de Hangpharstyth. Talvez seja um efeito residual da poderosa magia emanada pela bruxa que ali teria morrido. Por essa razão, o uso de magos para combater a Aliança Negra em grande escala não é uma opção.

Fronteiras

Tyrondir é limitado por Deheon ao norte; Ahlen a noroeste; Wynlla a nordeste; Oceano a leste; Mar de Flok a oeste; e a Cordilheira de Kanter ao sul.

A Cordilheira de Kanter marca o limite sul do reino: essa traiçoeira formação montanhosa colaborou para deter o avanço da Aliança Negra. Mas, por outro lado, também escondeu seu maior acampamento durante muito tempo.

População

1.950.000 habitantes. Humanos (93%), anões (5%), outros (2%). O povo de Tyrondir não apresenta tipos físicos ou traços particulares que os diferenciem dos demais povos do Reinado. Seus habitantes têm grande afinidade com Deheon, de forma que não apresentam nem mesmo sotaques diferentes.

Sua razoável população de anões se concentra mais ao sul, em áreas montanhosas, onde praticam mineração e chegam a formar vilas inteiras. No entanto, eles também habitam cidades humanas, onde se estabelecem como bons ferreiros, joalheiros, cervejeiros e até mesmo fazendeiros, entre outras atividades. A população de "outros" é formada principalmente por halflings, minotauros, elfos e meio-elfos, mas em número reduzido. Quase nenhuma destas raças chega a formar comunidades próprias no reino.

Regente

De certo modo, o regente Balek III de Tyrondir foi um dos responsáveis pela queda de Khalifor. Ele é descendente direto de Wynallan I, rei de Cobar, um dos reinos perdedores da Grande

Batalha. Por esse motivo, alimenta grande mágoa com relação ao povo de Khalifor — que, como se sabe, recebeu a missão de expulsar os exilados.

Duante os últimos meses Balek ignorou solenemente as solicitações de Khalifor para que esta fosse anexada ao Reinado. Ignorou também pedidos de ajuda para deter os ataques goblinóides. Nunca se preocupou em levar tais solicitações a Deheon, mesmo porque temia ser alvo de chacotas ("Um exército goblinóide sob o comando de um bugbear? — diriam eles. — Isso é algum truque?"). Assim, para não prejudicar o bom relacionamento de Tyrondir com Deheon, Balek jamais falou sobre esse problema com o rei Thormy.

Agora, com a revelação de que a Aliança Negra não é apenas um boato, a situação começa a ganhar novos contornos. Balek foi censurado publicamente por Thormy, por "deixar um ódio antigo nublar sua razão e permitir que os monstros chegassem tão perto". Tropas estão sendo enviadas para evitar a ocupação goblinóide. Infelizmente, com Khalifor ocupada por Thwor Ironfist, a Aliança Negra tem uma posição muito firme ao sul do reino. Mesmo com grandes exércitos seria muito difícil desalojar os invasores.

A reputação de Balek III está abalada. Atualmente ele é visto raras vezes fora de seu Palácio Real em Cosamhir. O rei é um homem robusto, de longos cabelos e barba castanhos, casado com a **Rainha Noemia.**

Cidades de Destaque

Cosamhir (capital)

Uma das maiores metrópoles do Reinado, a cidade de Cosamhir abriga o Palácio Real e também os palácios de muitas famílias nobres. Sua prosperidade e riquezas provêm de imensas propriedades rurais à sua volta, e também de seu intenso comércio com Valkaria e outras cidades de Deheon.

A arquitetura de Cosamhir mostra grande nostalgia, pois seus palácios tentam reproduzir os antigos reinos de Lamnor — em especial o reino de Cobar, conhecido por suas torres espiraladas e grandes janelas de vidro. De fato, embora o uso de vidro em janelas seja pouco comum no Reinado, em Cosamhir isso é considerado de extremo bom gosto — sendo este um dos maiores produtos de exportação da cidade. O ex-joalheiro anão **Wasurerimm** acabou se tornando o mais bem-sucedido vidreiro do reino.

Diante do Palácio Real, uma vasta praça central abriga eventos comerciais e grandes festivais. No centro da praça temos uma imensa réplica da estátua de Valkaria, em gesto de bênção ao rei Wortar I — um símbolo de gratidão ao antigo rei de Deheon, por ceder o reino de Tyrondir à família Wynallan.

Como também acontece em outras grandes cidades do Reinado, Cosamhir tem áreas dedicadas a vários temas. Atividades comerciais comuns (como o **Bairro dos Ferreiros**, a **Vila dos Gladiadores** e a **Rua dos Pergaminhos**), culturas ou religiões (a **Praça de Lena**, a **Rua Tamu-ra**...) e até raças (o **Bairro dos Minotauros**, o **Gueto dos Goblins**, a **Vila Halfling**... mas NÃO um bairro élfico).

Khalifor

Originalmente, Khalifor não pertencia a Tyrondir. Esta cidade-fortaleza é mais antiga que o reino. Na verdade, é mais antiga que o próprio Reinado.

Khalifor foi fundada no ano de 750 por Khalil de Gordimarr, um antigo explorador. Construída quando a humanidade ainda habitava o continente de Lamnor (Arton-sul), sua função era proteger os reinos do sul contra os monstros e tribos bárbaras que sabia-se existir no continente norte. No entanto, dois séculos mais tarde, a cidade-fortaleza receberia uma nova e triste tarefa...

Em 950 ocorreu a Grande Batalha de Lamnor, o conflito mais sangrento na história de Arton. Os perdedores foram expulsos do continente, banidos rumo às terras selvagens de Arton-norte. Khalifor, que marcava o fim do território civilizado, teria suas defesas reforçadas para impedir os exilados de retornar.

Assim foi durante os séculos seguintes. A caravana de exilados encontrou a estátua de Valkaria, construindo ali sua nova capital e iniciando a colonização do Reinado de Arton. Ressentidos com o tratamento que seus ancestrais receberam, os povos do Reinado nunca voltaram a fazer contato com Lamnor. Portanto, quando Thwor Ironfist e sua Aliança Negra arrasaram os reinos humanos do sul, o fato teve pouca repercussão no Reinado.

Infelizmente, o general Ironfist não parece satisfeito apenas com a conquista de Lamnor: ele está preparando suas tropas para avançar sobre Arton. Durante os últimos meses, Khalifor tem sido o único obstáculo em seu caminho — pois era impossível para suas tropas avançar através do Istmo de Hangpharstyth sem antes tomar a cidade-fortaleza. Com suas poderosas catapultas, balestras e arqueiros, Khalifor podia dizimar grandes exércitos antes que estes sequer chegassem perto de suas muralhas.

Khalifor: finalmente conquistada pela Aliança Negra!

Isso mudou há poucas semanas, graças a um engenhoso estratagema envolvendo uma imensa máquina de guerra chamada "a Carruagem de Ragnar" — que se aproximou pelo subterrâneo, emergindo muito perto da cidade e evitando suas catapultas.

Khalifor caiu nas mãos de Thwor Ironfist. Entre seus antigos habitantes, aqueles que não conseguiram escapar foram mortos ou escravizados. A cidade agora é ocupada por goblins, hobgoblins, bugbears, ogres, orcs e todo tipo de humanóides monstruosos, que ainda comemoram a vitória com festejos sangrentos e selvagens. O próprio Thwor resolveu se estabelecer ali, coordenando a ocupação da região. As cidades vizinhas a Khalifor, que dependiam de sua profissão, estão sendo abandonadas às pressas; todos sabem que os monstros não devem demorar...

Molok

A construção de Molok, distante 200km de Khalifor, representou um dos primeiros conflitos de Tyrondir com a cidade-fortaleza. Incidentes entre colonos e soldados se tornavam mais freqüentes à medida que cresciam as plantações e pastos à volta da cidade. Felizmente, uma de suas habitantes era Gillian Cloudheart, antiga sumo-sacerdotisa de Marah — cuja habilidade em diplomacia fez prevalecer a paz.

Gillian viveu o resto de seus dias em Molok. Veio a falecer tragicamente quando acompanhava um grupo de aventureiros. Seu túmulo, no cemitério da cidade, é um lugar de paz e beleza. Tem as mesmas propriedades de um templo de Marah, tornando impossível realizar atos violentos em suas proximidades.

Após a tomada de Khalifor pela Aliança Negra, os fazendeiros de Molok relatam incidentes envolvendo goblins e hobgoblins: pequenos grupos destas criaturas estão roubando gado — com certeza para alimentar as tropas goblinóides na fortaleza.

Dagba

Para encerrar as hostilidades com Khalifor, foi determinado que Dagba seria a última cidade de Tyrondir. Situada nos limites da Cordilheira de Kanter, nunca chegou a atingir grandes proporções: baseava sua economia em criação de cabras, porcos, aves e outros animais de pequeno porte.

Atualmente a cidade está quase abandonada, com sua população fugindo dos ataques goblinóides. Incursões ocasionais de goblins e bugbears são comuns há anos — incidentes que os heróis locais não tiveram dificuldade em resolver. Mas os ataques têm sido cada vez mais freqüentes, e os monstros cada vez mais numerosos.

Com a queda de Khalifor, Dagba é agora o alvo mais provável no caminho da Aliança Negra. Ainda assim, alguns moradores insistem em permanecer na cidade. **Sylene D'Albira**, ex-aventureira (uma ranger, dizem) e criadora de cabras, tem sido a mais determinada em defender sua terra contra as criaturas, mesmo ao custo de sua vida.

Vila Questor

Questor é uma das raras comunidades costeiras em Khalifor. Situada em um dos raríssimos pontos navegáveis em toda a costa do reino, tem uma bem-sucedida economia pesqueira. O artesanato

local, à base de conchas, também é bastante apreciado na capital e outras grandes cidades — proporcionando um crescimento rápido para a cidade, fundada há apenas 40 anos.

O fundador **John Questor** ainda vive aqui, onde atua como prefeito e clérigo do Grande Oceano. Ex-aventureiro veterano, decidiu usar a fortuna que acumulou durante uma vida de caça a tesouros para erguer a cidade. John tem agora quase 80 anos, mas conta com uma excelente saúde para a sua idade (conquistada por meios mágicos, alguns dizem). Em momentos depressivos, ele às vezes resmunga sobre um antigo amor perdido no mar...

Atualmente John encontra dificuldade em treinar **Kim**, seu único filho, para sucedê-lo na prefeitura: assim como o pai, o rapaz tem grande paixão pela carreira como aventureiro. Às vezes Kim desaparece no mar durante dias, sem dar notícias.

Geografia

Montanha do Griffon

Ponto mais elevado de Tyrondir, a Montanha do Griffon (uma antiga palavra para "grifo") atinge 5.100m de altura. Faz parte da Cordilheira de Kanter.

Esta montanha constitui o mais difícil obstáculo no trajeto entre Khalifor e os grandes acampamentos da Aliança Negra ocultos na cordilheira. Exércitos convencionais, sejam humanos ou goblinóides, não podem avançar facilmente. No entanto, uma grande rede de túneis sob a montanha permite a pequenos grupos (em geral formados por aventureiros) fazer a travessia. Esses túneis são habitados por monstros e também vigiados por patrulhas orcs.

O pico é nevado durante o ano todo, e a escalada é muito difícil. Grifos selvagens fazem seus ninhos no local — daí o nome da montanha.

Baía de Khalifor

No início pensou-se que esta baía poderia ser um bom lugar para a navegação. Soldados de Khalifor tentaram construir ali um porto, de onde poderiam lançar navios até as Ilhas Flok para instalar postos avançados.

A tragédia veio na forma de tentáculos gigantescos, que arrastaram navios e tripulantes para o fundo do mar, pouco antes de destruir o porto. Descobriu-se, da pior maneira, que um kraken (talvez mais de um) vive no fundo da baía. Expedições de aventureiros equipados para viagens submarinas tentaram localizar e destruir a fera: ninguém retornou.

Bosques de Canora

Estes bosques receberam o nome de Canora, a Deusa da Canção, por serem o habitat de muitas espécies de pássaros cantores. Infelizmente, ao contrário do que possa parecer ao forasteiro desavisado, este é um dos lugares mais perigosos do reino...

Além de pássaros inofensivos, os bosques também são habitados pelos canários-do-sono. São passarinhos muito parecidos com o canário comum, mas seu canto hipnótico induz o ouvinte a um pesado sono mágico. A vítima não desperta mesmo se sofrer dano — uma má notícia, pois os canários são carnívoros e atacam qualquer criatura adormecida para devorar-lhe a carne com os pequenos bicos. Um bando médio (2d+6 pássaros) causa na vítima 1 ponto de dano a cada dez minutos. Bandos duas vezes maiores (4d+12) causam 2 pontos/10 minutos, e assim por diante.

Floresta dos Gnolls

A maior área florestal do reino é conhecida por abrigar um grande bando de gnolls — talvez o maior de que se tem notícia no Reinado. Estes seres, meio humanos e meio hienas, têm uma sociedade similar a um bando de cães selvagens. Caçam em matilhas, sempre em grande número. Em outras partes do Reinado costumam agir como assaltantes, roubando comida de comunidades humanas — mas aqui vivem de caça.

Como se sabe, os gnolls são um tanto covardes (só lutam quando estão em vantagem numérica) e seguem um estranho código de honra: eles sempre se rendem quando reconhecem um poder superior ao seu. Talvez por essa razão, todos os gnolls da região seguem ordens de um líder misterioso que eles chamam simplesmente de "Rei da Floresta".

Além de gnolls, a floresta também é habitada por grandes felinos, grandes símios, ursos, lobos e serpentes.

Bosques de Baraldi

A segunda maior área florestal de Tyrondir foi erroneamente chamada de "bosques" por um explorador equivocado. Na verdade trata-se de uma vasta floresta, com quase 40.000km².

Diz a lenda que Baraldi teria sido um dragão muito antigo, destruído por um grupo de heróis — e a floresta cresceu sobre seu imenso corpo. Talvez por essa razão o lugar seja um verdadeiro ímã para atrair animais monstruosos, especialmente hidras, wyverns, protodracos e outras criaturas aparentadas com dragões. Estes também podem ser encontrados em Baraldi, sendo mais comuns os dragões verdes e negros.

Outros Pontos de Interesse

Acampamento das Legiões do Reinado

O título pomposo pode sugerir que finalmente as forças do Reinado se mobilizam contra a ameaça goblinóide. Mas a verdade é um pouco mais triste que isso...

Pressionado por Deheon e outras autoridades do Reinado, o regente Balek III de Tyrondir atendeu (tardiamente) as solicitações de Khalifor para o envio de reforços. Se essa providência fosse tomada meses antes, a cidade-fortaleza talvez não estivesse agora nas mãos da Aliança Negra e talvez a ambição de Thwor Ironfist pudesse ser detida. Agora, contudo, o general bugbear tem o poderoso forte sob seu controle — e qualquer exército convencional seria dizimado por suas defesas.

As forças de Tyrondir estão sediadas em um grande acampamento militar, distante de Khalifor centenas de quilômetros. Esta foi a única posição segura e facilmente acessível onde foi possível reunir a maior parte do exército do reino — um exército, diga-se de passagem, insuficiente contra o vagalhão humanóide que se avizinha. No momento, o acampamento tem se preparado para a chegada de novas tropas do Reinado. Mas isso pode levar semanas. Além disso, no ponto onde o acampamento foi erguido, é impossível que consiga proteger com eficácia cidades como Dagba, Vila Questor, Molok e dezenas de outras...

Ruínas de Stonehorse

Estas misteriosas ruínas ocultas na Floresta dos Gnolls abrigam muitas estátuas de cavalos e outros animais. Supõe-se que a estrutura tenha sido erguida por um antigo culto druida, já desaparecido.

Ou melhor, quase desaparecido. O único remanescente do culto, um dos druidas mais poderosos de Arton, ainda vive nas ruínas. Venerado pelos gnolls locais como o **Rei da Floresta**, ele comanda as criaturas para que protejam esta mata contra intrusos.

Ao contrário de muitos druidas, o "Rei" é muitas vezes cruel e impiedoso com aqueles que ousam perturbar a floresta. Caçadores e aventureiros podem ser sacrificados em honra à Mãe Natureza. Relatos sobre as façanhas do "Rei" levam a crer que ele pode ser ainda mais poderoso que o próprio Razlen Greenleaf, o sumo-sacerdote de Allihanna. Alguns arriscam, inclusive, que este poderia ser na verdade Galron — o lendário druida que criou Galrasia.

Torre de Andaluzia

Goblinóides à parte, Tyrondir não está livre de magos insanos com ambições malignas. Situada em uma ilha a oeste do istmo, esta torre serve de laboratório para **Andaluzia**, a Bruxa sem Rosto.

Andaluzia teria sido, no passado, uma grande maga élfica de Lenórien. Sua magia era devotada à beleza e arte, produzindo imagens e melodias capazes de comover o mais duro coração. Ela própria teria sido uma das elfas mais lindas na história da raça, muitas vezes comparada à própria Glórienn.

Então veio a queda de Lenórienn, vencida pela Aliança Negra. Após testemunhar a morte de todos os seus entes queridos, a maga teria sido capturada, torturada e desfigurada.

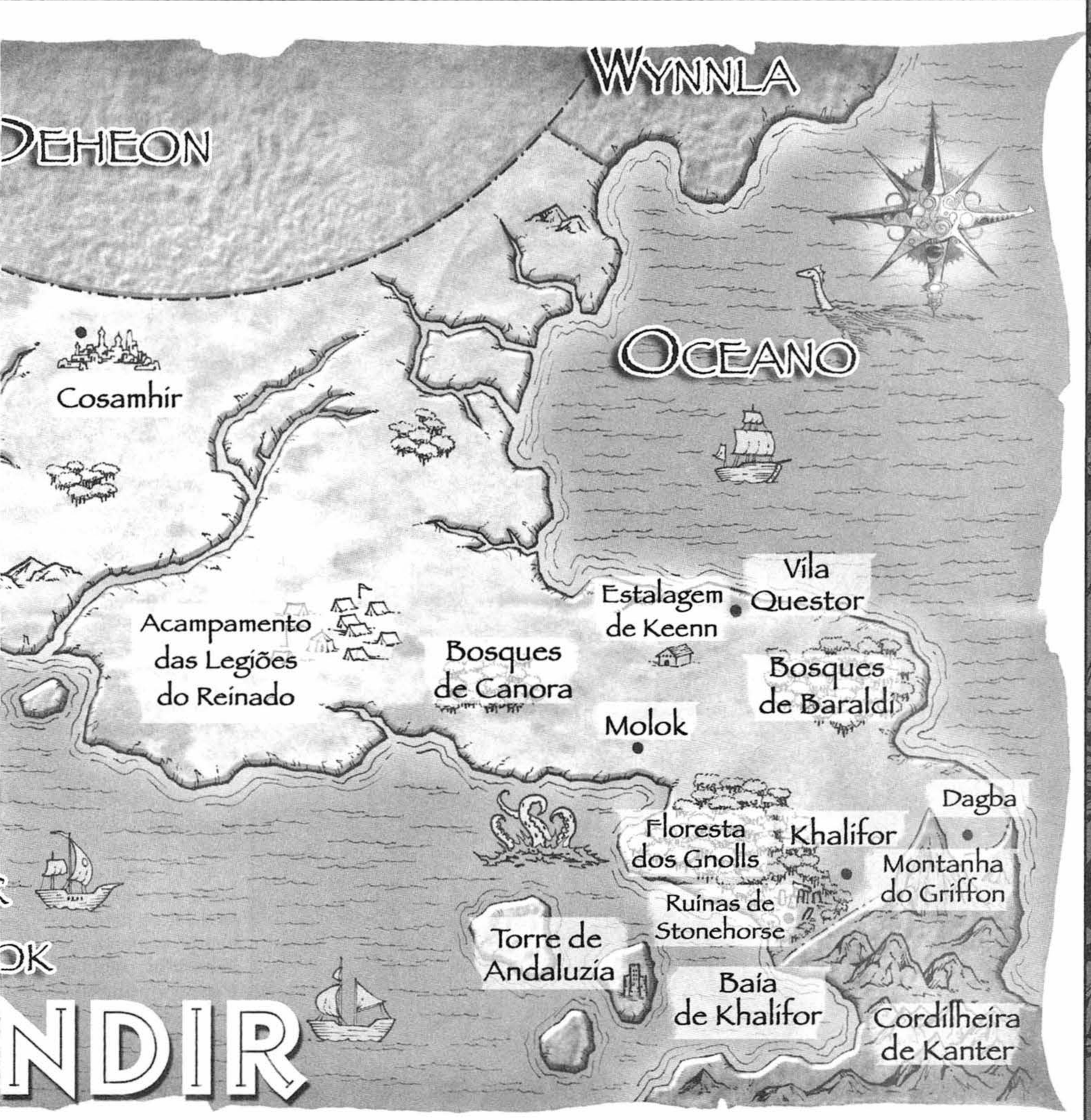
Em seu sofrimento, Andaluzia invocou nomes antigos e terríveis, conhecidos apenas pelos elfos. Alguma coisa nas profundezas do universo atendeu seu chamado: de alguma forma ela foi salva, em troca de servidão total a seu novo mestre pelo resto de seus dias.

Insana e com o rosto arruinado, hoje Andaluzia devota seus dias a experimentos planares. Ela tenta encontrar uma forma de trazer seu mestre a este mundo. Até agora foi capaz de abrir apenas pequenos portais temporários para seu plano de origem, invocando monstros menores que a auxiliam como servos e guardas. Mas suas pesquisas continuam, e que os deuses tenham piedade de Arton caso ela seja bem-sucedida...

Estalagem de Keenn

Igor Strongwill, soldado veterano de Khalifor, foi dispensado do posto com honras. Reuniu suas economias e decidiu abrir seu próprio negócio, uma modesta estalagem de beira de estrada. Talvez tenha sido um tanto infeliz ao emprestar o nome do Deus da Guerra para seu estabelecimento — mas, de resto, é um bom lugar para dormir.

A Estalagem de Keenn é um conhecido ponto de parada para viajantes. Estrategicamente



colocada entre os Bosques de Baraldi, os Bosques de Canora, Khalifor, Molok e outros locais, pode ser facilmente encontrada por aventureiros. Igor está especialmente preparado para atender a esse tipo de "cliente": seu sócio, o anão **Jilgar Hammerhead**, é treinado em consertar armas, armaduras e curar ferimentos. Igor também tem à venda rações de viagem, cordas, mochilas, lampiões, tochas e outros itens de primeira necessidade para aventureiros...

Guildas e Organizações

A Aliança Negra

A formação da Aliança Negra teve início com o nascimento de Thwor Ironfist, o bugbear, durante um eclipse solar. Muito maior, mais forte e inteligente que outros goblins gigantes, esta criatura teve sua chegada prevista por uma antiga profecia: Thwor estava destinado a comandar as raças goblinóides, outrora sobrepujadas pelos povos humanos e semi-humanos, em uma marcha gloriosa sobre Arton. Assim ele seria conhecido como a Foice de Ragnar, o Deus da Morte.

Após abandonar a caverna de sua tribo e viajar disfarçado pelo continente durante anos, Thwor adquiriu muito conhecimento e sabedoria. Ele percebeu que, unindo as diversas raças goblinóides e humanóides, formaria um exército invencível. Como primeiro passo, conquistou a liderança de sua própria raça, assassinando muitos chefes e tornando-se líder de muitas tribos bugbears. Mais tarde realizou uma ousada invasão à cidade élfica de Lenórien e raptou a princesa Tanya. Ofereceu-a como prova de confiança aos hobgoblins, que há séculos tentavam derrotar os elfos. Unidos, hobgoblins e bugbears destruíram Lenórien.

Este seria apenas o primeiro de incontáveis ataques contra outras cidades e reinos. A cada vitória, crescia a lenda de Thwor Ironfist entre os goblinóides. Novas tribos se juntavam à Aliança Negra — não apenas bugbears e hobgoblins, mas também goblins, orcs, ogres e outros monstros. Como resultado, todo o continente foi conquistado. Exceto por raríssimos focos de resistência, todas as antigas cidades humanas e semi-humanas de Lamnor são agora habitadas por goblinóides.

A Aliança Negra forma o mais poderoso e terrível exército de Arton. As várias raças que o compõem têm papéis diferenciados: os bugbears, mais fortes entre os goblinóides, formam a infantaria e também ocupam postos de comando; os hobgoblins constroem e operam máquinas de guerra, além de atuar como arqueiros e estrategistas; os goblins formam pequenos grupos de assalto ou patrulha, sob o comando de

Thwor Ironfist, o General: ele só poderá ser morto durante um eclipse

um líder ou rei que cavalga um lobo; os orcs extraem minérios e forjam armas; e os ogres, fortes mas estúpidos, atuam apenas como soldados. Cada acampamento militar da Aliança Negra (como aquele oculto na Cordilheira de Kanter) abriga centenas de membros de todas estas raças.

Os Druidas de Baraldi

Ainda que sejam habitados por dragões e monstros do tipo, os Bosques de Baraldi têm habitantes humanos (e semi-humanos). Uma ordem de druidas de Megalokk, o Deus dos Monstros, protege a mata contra aventureiros que venham perturbar seus habitantes. Não que os dragões precisem de muita ajuda, claro...

O bando é formado por uma centena de humanos, anões, orcs, meio-orcs, meio-dragões e outros seres, todos druidas de Megalokk. Eles têm grande afinidade com os dragões da floresta, atuando como seus servos e soldados. Entre os próprios dragões, alguns são druidas ou xamãs de Megalokk.

Garlenya, o maior dos dragões dos Bosques, é considerada a grande chefe dos druidas. Ela é uma dragoa negra e druida de Megalokk, que ocasionalmente adota a forma de uma druida humana.

A Ordem de Thyatis

Embora o sumo-sacerdote de Thyatis esteja sediado em Triunphus, no reino de Hongari, a maior ordem de servos deste deus conhecida no Reinado está em Tyrondir — mais exatamente, na capital Cosamhir. Um grande templo dedicado ao Deus da Ressurreição está entre as construções mais impressionantes da cidade, com a estátua de uma imensa ave fênix adornando seu portal de entrada.

Cerca de quarenta clérigos e paladinos de Thyatis vivem no templo. Desde a tomada de Khalifor, quase todos os clérigos estão trancados em seus aposentos, em constante meditação. Eles tentam usar seu dom da profecia para encontrar pistas sobre Thwor Ironfist e a estranha lenda bugbear que explica como ele pode ser destruído. De acordo com a escritura, tal coisa só poderá acontecer durante o próximo eclipse — mas, por alguma razão, nenhum vidente ou astrólogo consegue prever quando esse evento voltará a ocorrer.

Desnecessário dizer, os clérigos não estão disponíveis para ressuscitar o colega de qualquer aventureiro que bata à porta do templo — exceto em casos excepcionais. Os paladinos estão prontos para punir qualquer insistência.

Divindades Principais

Como é comum em quase todas as nações do Reinado, **Khalmyr** é a divindade mais cultuada em Tyrondir. Clérigos e paladinos do Deus da Justiça representam a lei e ocupam os mais elevados cargos judiciários.

Curiosamente, o segundo deus mais popular no reino é **Thyatis** — o Deus da Ressurreição, cujos servos são considerados incomuns em outros lugares. Estes clérigos e paladinos estão sendo convocados para atuar na batalha contra a Aliança Negra, sendo que hoje em dia é mais fácil encontrá-los ao sul do reino.

Se consideramos os goblinóides, **Ragnar** será considerado o segundo deus mais cultuado. Seus xamãs fazem parte das tropas da Aliança Negra, quase sempre ocupando cargos de liderança. O próprio sumo-sacerdote deste Deus, Gaardalok, atua como segundo em comando ao lado de Thwor Ironfist.

São comuns clérigos e paladinos de Allihanna, Lena, Azgher, Hyninn, Keenn, Grande Oceano, Marah, Nimb, Tanna-Toh, Valkaria e Wynna. São incomuns os servos de Tenebra, Tauron, Sszzaas e Megalokk. Seguidores de Glórienn e Lin-Wu são raros.

Encontros

A região norte do reino apresenta as mesmas características de Deheon no que se refere a criaturas perigosas: áreas selvagens entre as cidades podem abrigar predadores territoriais, enquanto monstros fantásticos são raros (mas não inexistentes). Algumas regiões litorâneas são particularmente hostis, habitadas por moluscos e crustáceos gigantes, trolls marinhos, nereidas, elfos-do-mar e seres similares.

Como em Deheon, assaltantes gnolls são bem comuns. Eles atuam com mais intensidade nas proximidades da Floresta dos Gnolls, mas podem ser encontrados em quase todas as partes do reino. Bandos de kobolds também atacam com regularidade.

À medida que descemos para o sul, aumentam dramaticamente as chances de encontros com humanóides. Mesmo nas regiões que a Aliança Negra ainda não conquistou, pequenos grupos errantes atacam vilarejos e viajantes desprotegidos. Vale notar que, graças à influência

de Thwor Ironfist, os goblinóides desta região são mais corajosos, ousados e cruéis — muitas vezes atacando até mesmo grupos de aventureiros bem armados.

Aventureiros

Aqui também temos diferenças entre o norte e o sul. Na região próxima à fronteira com Deheon, prosperam os mesmos tipos de aventureiros típicos daquele reino — ou seja, heróis urbanos. Os guerreiros mais comuns são os soldados, guardas, cavaleiros, capangas, gladiadores, mercenários e caçadores de recompensa. Bardos, ladrões, espiões e similares também prosperam, bem como magos, clérigos e paladinos. Áreas selvagens abrigam druidas e rangers. Bárbaros e xamãs costumam ser encontrados apenas na costa, em comunidades isoladas.

Ao sul, o número de magos e ladrões sofre uma queda dramática, enquanto cresce o número de guerreiros e servos dos deuses. Muitos grupos de mercenários e aventureiros realizam vários serviços para patronos diversos, desde missões de espionagem para determinar as condições da Aliança Negra, até contratos de proteção para defender vilas e cidades.

Personagens Nativos

Por seus problemas com a Aliança Negra, todo personagem jogador nascido e criado em Tyrondir (mesmo longe de Khalifor) ouviu muitas histórias sobre goblinóides, recebendo um bônus de +3 (+1 em **3D&T**) em qualquer teste envolvendo conhecimento teórico sobre goblins, hobgoblins e bugbears. Isso inclui seguir pistas, reconhecer armadilhas e qualquer outro conhecimento (mas NÃO combates).

Salve este mundo!

Reinado

Cartografia

Arton é um mundo mágico em perigo!

A Deusa da Humanidade foi transformada em uma estátua. A Aliança Negra dos Goblinóides avança com seus exércitos. A misteriosa Tormenta traz horror e loucura.

Contra tantas ameaças, precisa-se de heróis.

Será você um deles?

O REINADO revela os segredos das 28 nações que formam a região mais importante de Arton. Neste primeiro volume você vai conhecer seus oito reinos centrais: Deheon, Yuden, Zakharov, Namalkah, Callistia, Bielefeld, Wynlla e Tyrondir, com suas cidades, habitantes, criaturas, deuses, heróis e vilões.

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL
ANO 7 • Nº 24 • R$ 9,90
7 897780 508955 >

ATENÇÃO: Este livro deve ser usado em conjunto com o MANUAL 3D&T